JUEGOS DE CASINO

NAIPES

ÍNDICE

JUEGOS DE CASINO

El poker	1-14
El poker descubierto	15-24
El Black Jack	25-36
El calatone	37-48
Punto y banca	49-60
La berlanga	61-66
La berlanga para tres	67-72
Treinta y cuarenta	73-84
El bacarrá	85-104
El ambigú	105-118
El monte	119-130
El barbú	131-144
Alta-baja	145-156
La bestia	157-168

EL POKER

El poker es un juego de naipes estadounidense, aunque sus orígenes parecen encontrarse en Francia.
Este juego se ha convertido en uno de los más practicados en todo el mundo gracias a su sencilla mecánica.
En él intervienen de manera destacada las facultades mentales, pero sin dar lugar a cálculos complicados.
Es un juego para dos o más personas,
en el que cada jugador juega para sí,
sin compañero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir reunir cinco cartas formando una jugada de valor superior a la de los contrarios.
No es necesario que la jugada sea efectivamente mejor que la de los contrarios, bastará con que se induzca a los rivales –con la actitud mostrada: aspecto, gestos, apuestas– a que crean que lo es, para que se retiren antes de ver las cartas.

Origen:
Estados Unidos
Baraja:
inglesa
N° de naipes:
de 28 a 52 cartas (según el número de jugadores)
Jugadores:
de 2 a 7
Duración de la partida:
a establecer por los jugadores
Dificultad:
♣
Tipo de juego:
envite

Hollywood ha explotado repetidamente, a lo largo de su historia, el filón del poker, un juego muy cinematográfico por las situaciones a que las jugadas pueden dar lugar. Mel Gibson encarnó a un jugador de poker profesional en «Maverick» (en el fotograma, junto a Jodie Foster).

NÚMERO DE JUGADORES

Cualquiera, entre un máximo de 7 jugadores y un mínimo de 2; sin embargo, las partidas más interesantes son las de 5 o 6 jugadores.

TIPO DE BARAJA

En el poker se usa la baraja inglesa de 52 cartas (*baraja de poker*), en la que pueden incluirse uno o dos comodines, a criterio de los jugadores, aunque lo más recomendable es jugar sin ningún comodín. Es costumbre emplear dos barajas con el reverso de diferente color; así, mientras una está en juego, la otra queda barajada junto al que ha de dar la siguiente mano.

COMODÍN

El comodín, también llamado *joker*, es una carta que sirve para suplir o representar a cualquier otra carta que sea necesaria para componer una jugada.
Por ejemplo, un comodín junto a tres dieces convierte a este trío en un poker. Otro ejemplo: un comodín junto a un siete, un nueve, un diez y una jota hace que se tenga una escalera (siete-ocho [comodín]-nueve-diez-jota).
El uso del comodín no es muy recomendable, ya que trastoca todos los posibles cálculos sobre probabilidades y hace que el azar tenga mayor intervención en el juego, en detrimento de la habilidad o la estrategia.
Conviene tener en cuenta que en el poker sólo es posible utilizar un comodín por jugada. Así, por ejemplo, el repóquer, la jugada más alta cuando se utilizan comodines, sólo puede hacerse con cuatro cartas iguales y un comodín. En el caso extraordinario de recibir los dos co-

modines en el primer reparto, deberá descartarse de uno de ellos. Si el jugador que ya tiene un comodín recibe otro tras los descartes, sólo podrá beneficiarse del uso de uno de ellos, quedando el segundo como una carta sin ligar. Por último, y en caso de haber dos jugadas totalmente iguales, vale más la jugada *limpia* o formada sin comodín.

BARAJA DESCARTADA

Para hacer una partida de poker más interesante y competida es conveniente adaptar el número de cartas de la baraja en juego al número de jugadores que participan en la partida. Una baraja incompleta sirve principalmente para aumentar la frecuencia de ligar jugadas altas cuando hay pocos jugadores en la partida. Por esto, un buen jugador de poker siempre juega con la baraja completa y sin comodines.
Con 7 jugadores ha de emplearse la baraja completa, es decir, las 52 cartas del mazo.
Con 6 jugadores conviene descartar los doses y los treses, quedando 44 cartas en la baraja.
Con 5 jugadores pueden descartarse los doses, los treses y los cuatros, quedando 40 cartas en la baraja. También pueden descartarse los cincos, y la baraja quedará con 36 cartas.
Con 4 jugadores o menos conviene descartar los doses, los treses, los cuatros, los cincos y los seises. De este modo quedarán tan sólo 32 cartas en la baraja.
Cuando se juega con una baraja descartada o incompleta, en las escaleras los ases ligan por un extremo después del rey (K) y por el otro con la carta más baja de las que han quedado en la baraja. (En el poker, el as nunca puede ser una carta intermedia de una escalera.)

VOCABULARIO ESPECÍFICO

«... cartas» Petición de cambiar un cierto número de cartas para mejorar la jugada inicial.

Envidar Apostar una cantidad sobre la propia jugada.

«No voy» Indicación de que el jugador no iguala las apuestas de los otros jugadores y se retira de esa ronda de apuestas, perdiendo lo que hubiera apostado.

«Paso» Voz con la que el jugador cede su turno de apostar al jugador siguiente, pero no se retira del juego.

«Servido» Declaración del jugador con la que indica que no quiere cambiar ninguna de sus cartas.

«Subo...» Aceptación tácita del envite de otro jugador aumentándolo en la cantidad indicada. También puede decir *veo y subo...*

«Veo» Aceptación del envite de otro jugador igualando su apuesta.

«Voy» Voz con la que se abren las apuestas. La frase completa es *voy con...* indicando el valor del envite.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen un valor específico, pero sí un valor relativo.
De mayor a menor, el orden de las cartas es el siguiente:

As
Rey (K)
Reina (Q)
Jota o Jack (J)
Diez
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

LAS JUGADAS DEL POKER

Ordenadas de mayor a menor, son las siguientes:

Repóquer Cuatro cartas iguales y un comodín
Escalera de color Cinco cartas consecutivas del mismo palo
Poker Cuatro cartas iguales
Full* Tres cartas iguales y otras dos iguales
Color* Cinco cartas del mismo palo no consecutivas
Escalera* Cinco cartas consecutivas de cualquier palo
Trío Tres cartas iguales
Figuras Cinco cartas con índice de letra: A, K, Q, J
Doble pareja Dos cartas iguales y otro par de cartas iguales
Pareja Dos cartas iguales
Carta mayor Cinco cartas cualesquiera

* Jugando con 40 cartas o menos, el color vale más que el full. Algunos dan más valor a las escaleras con as (escalera real, escalera mínima) que al color.

La escalera de color al as, también llamada escalera real, es una jugada insuperable cuando no intervienen comodines en el juego. Sólo si se diera el caso, estadísticamente improbable, de que otro jugador consiguiera ligar la misma jugada en otro palo, compartiría la victoria.

Otra forma de calcular los descartes que deben hacerse de la baraja en función del número de jugadores es la llamada *regla del 11*: el número de la carta más baja sumada al número de jugadores debe dar 11. Así, con seis jugadores, la carta más baja será un cinco, ya que el resultado de sumar cinco y seis es once.

VALOR DE LAS CARTAS

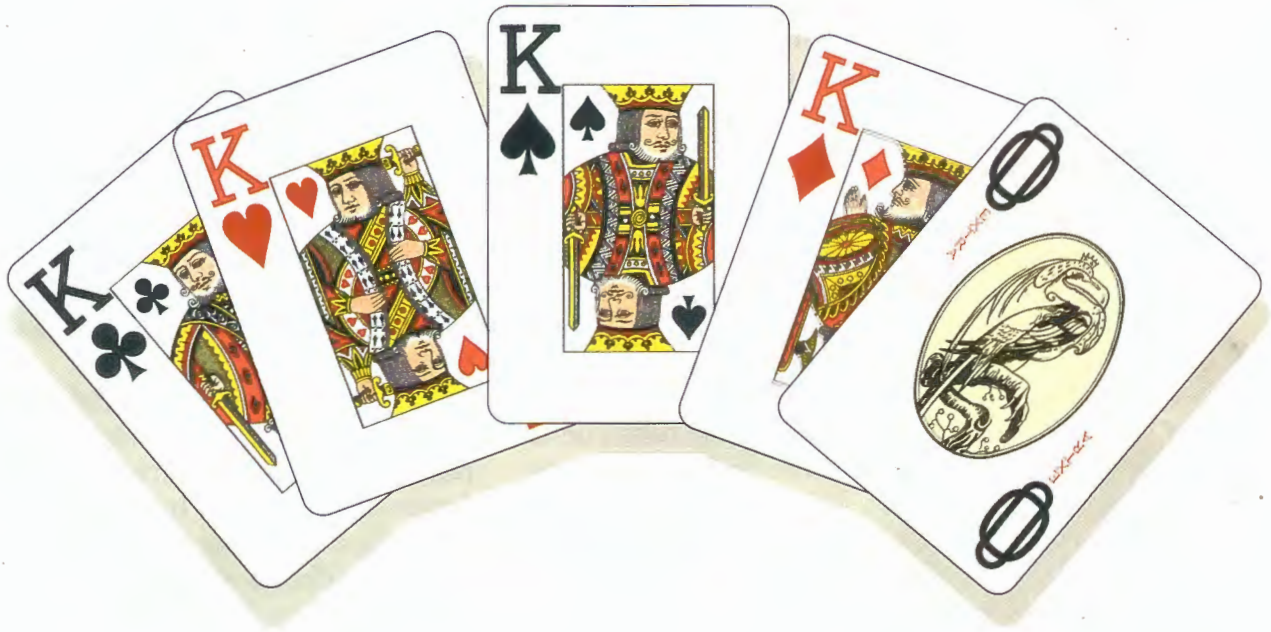
Las cartas no tienen ningún valor intrínseco, sólo tienen un valor relativo en relación a las otras de acuerdo con el siguiente orden, de mayor a menor: as, rey (K), dama o reina (Q), jota (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos. Es decir, una jugada con cartas del mismo número, ochos por ejemplo, gana a la misma jugada con cualesquiera cartas de valor relativo inferior (doses, treses, cuatros, cincos, seises o sietes).

Los palos tienen todos igual valor, sin preferencia alguna, en cualquiera de las jugadas. Por ello, cuando se habla de cartas iguales, se trata de cartas con el mismo índice, es decir, del mismo número (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) o letra (J, Q, K, A).

LAS JUGADAS DEL POKER

Cada jugador puede hacer con sus cinco cartas una de las jugadas siguientes, de mayor a menor:

1. *Repóquer*: cuatro cartas iguales y un comodín. Esta jugada, la de mayor valor en el poker, sólo puede conseguirse cuando se juega con comodines añadidos a la baraja.
2. *Escalera de color*: cinco cartas correlativas del mismo palo. Es la mayor jugada que puede obtenerse jugando sin comodines. Puede haber empate, en cuyo caso los jugadores se reparten las apuestas.
3. *Poker*: cuatro cartas iguales. En caso de ligar poker más de un jugador, gana el que lo tiene de cartas más altas. En ningún caso puede producirse un empate.
4. *Full*: tres cartas iguales combinadas con otras dos iguales entre ellas. Gana el que tenga el trío de cartas más altas.
5. *Color*: cinco cartas cualesquiera del mismo palo. En caso de haber dos jugadores con esta jugada, gana el que tenga la carta más alta; si en ésta empatan, la carta siguiente determina el vencedor, y así sucesivamente. Si las cinco cartas de los dos jugadores fueran iguales, habría empate y se repartirían las apuestas.
6. *Escalera*: cinco cartas correlativas de distintos palos. En caso de que más de un jugador complete una escalera, gana aquella que empiece por la carta más alta. Si las cartas de los dos jugadores son iguales, habrá empate y se repartirán las apuestas.
7. *Trío*: tres cartas iguales y dos cualesquiera que no combinen entre sí. Gana el trío de cartas mayores.
8. *Cinco figuras* (o simplemente FIGURAS): cinco figuras, es decir, todas las cartas con letras-índice: J, Q, K o A, ya que el as se considera una figura para esta jugada. Gana el jugador que tenga la carta más alta; en caso de empate, la carta siguiente, y así sucesivamente. Puede haber empate; en este caso, se reparten las apuestas.
9. *Dobles parejas* (o *doble pareja*): dos parejas de cartas de diferente valor. Si más de un jugador tiene dobles parejas, gana el que tenga la pareja de cartas más altas; en caso de empate, el que tenga la segunda pareja de más valor; si persiste el empate, el que tenga la quinta carta más alta; si, finalmente, ésta también coincide, los juga-



Únicamente cuando se juega con comodín existe la jugada llamada repóquer, que supera a todas las demás, consistente en cuatro cartas iguales más un comodín. En caso de empate gana el formado por cartas más altas. El aquí mostrado, por ejemplo, sólo sería ganado por un repóquer de ases.

dores han empatado y se reparten las apuestas.

10. *Pareja*: dos cartas iguales y tres cualesquiera sin ligar. Gana la pareja formada por cartas más altas; en caso de empate, gana el que tenga las cartas de mayor valor entre las tres cartas sueltas. Puede haber empate, en cuyo caso los jugadores se reparten las apuestas que haya sobre la mesa.

11. *Carta mayor o carta más alta*: si ninguno de los jugadores tiene alguna de las combinaciones anteriores, gana el que tenga la carta más alta; en caso de empate, se considera la siguiente, y así sucesivamente, pudiendo darse un empate al final, en cuyo caso los jugadores se repartirían las apuestas que hubiera en la mesa.

OBSERVACIONES SOBRE LAS JUGADAS

• *Escalera.* La escalera suele designarse por su carta más alta: siete, ocho, nueve, diez, J (escalera a la jota). Se llama escalera *real* o escalera *al as* la formada por las cinco cartas más altas: diez, J, Q, K, A. Si son del mismo palo, la escalera real será de color. La escalera mínima es la formada por el as y las cuatro cartas más bajas: A, dos, tres, cuatro, cinco (con baraja completa); A, seis, siete, ocho, nueve (con baraja descartada de 36 cartas), etc.

• *El as en la escalera.* En una escalera, el as puede ser tanto la carta más alta de la serie: 10, J, Q, K, A (escalera real o al as), como la más baja (escalera mínima); pero sólo va después del rey (K) o antes de la carta más baja de la baraja (el dos con la baraja completa).

• *El valor relativo del full y el color.* El full vale más que el color cuando se juega con una baraja completa o con más de 40 cartas. Si se juega con sólo 40 cartas o con menos, el color vale más que el full.

• *El comodín.* Cuando en las jugadas que empatan una tiene comodín y la otra no, gana la realizada sin comodín.

• *Figuras.* No todos los jugadores admiten esta jugada, ni la valoración antes indicada. Otros la admi-

ten, pero jugando con más de 40 cartas consideran que tiene un valor superior al trío, mientras que si se juega con 40 o menos, vale menos que un trío. En cualquier caso, es un tema sobre el que deberán ponerse de acuerdo todos los jugadores al inicio de la partida.

• *El valor relativo del color y la escalera*. Otra variación en el orden de la escala de las jugadas se da entre los distintos tipos de escalera y el color. Así, algunos jugadores consideran que una escalera con as (bien la escalera real, bien la escalera mínima) es superior al color, mientras que cualquier escalera sin as (escalera menor) es de valor inferior al color. Al principio del juego deberá convenirse también esta valoración.

OTROS ASPECTOS DE LA PARTIDA DE POKER

• *Sorteo del lugar en la mesa*. Es frecuente sortear previamente el lugar que cada jugador ocupará alrededor de la mesa, así como hacer nuevos sorteos transcurrido un cierto tiempo (una hora, por ejemplo). Puede sortearse el lugar sacando cartas del mazo y colocándose, según el valor de su carta, de la forma siguiente: se toman del mazo tantas cartas correlativas como jugadores haya, se barajan y se distribuye sobre la mesa una carta delante de cada sitio; se toman cartas duplicadas de igual valor que las anteriores y, después de barajadas, se da una a cada jugador, que se sentará en el lugar indicado por la carta de igual valor a la que le ha correspondido.

• *Banquero*. Puede escogerse a uno de los jugadores para que haga de banquero anotando los cambios de fichas o restos que va tomando cada jugador, a fin de llevar a cabo con más claridad la liquidación final.

• *Resto*. Es la cantidad de que puede disponer cada jugador para el juego. Los jugadores han de ponerse de acuerdo al principio de la partida sobre el valor del resto.

Al principio de la partida, cada jugador empieza con el mismo resto para apostar, que tendrá colocado frente a él durante el transcurso de la partida. Al ganar o perder, este resto aumentará o disminuirá de acuerdo con sus ganancias y pérdidas, pero en ningún caso deberá retirar parte alguna hasta el final de la partida o hasta que deje de jugar. Sí podrá reponer su resto, pero no por cantidad inferior a lo establecido al principio de la partida, ni en cantidad superior a la del jugador que más tenga.

Después de empezar la partida, ningún jugador podrá retirar cantidad alguna de su resto, ni podrá marcharse ganando antes de la hora fijada para terminar la partida, pudiéndose retirar del juego si, por el contrario, perdiese más de un resto. Los nuevos restos sólo se podrán pedir entre juego y juego, y antes de haber visto las cartas.

Si un nuevo jugador ocupase un puesto vacante, deberá empezar con un resto igual a la media de los restos de los demás jugadores.

• *Envites*. En el juego del poker se apuesta sobre la propia jugada a que ésta es superior a las del resto de jugadores. Estas apuestas se hacen por medio de sucesivos envites, que los otros jugadores deben igualar o superar para oponer su jugada a la del primer jugador que ha envidado. El envite es la cantidad que en cada momento del

juego se apuesta y se coloca en el centro de la mesa. Al principio de la partida se establecerán los límites mínimo y máximo del valor de los envites.

• *Irregularidades*. Cualquier jugador puede exigir que se den nuevamente las cartas si:

– no se ofrece el mazo a cortar;

– se descubre una carta al cortar;

– aparece alguna carta descubierta en el mazo antes de comenzar los envites;

– se advierte que la baraja es defectuosa;

– un jugador da fuera de su turno, advirtiéndolo antes de terminar de dar (si terminara de dar antes de advertirse esta irregularidad el juego sería válido);

– al dar las cartas se descubren dos. Si se descubre una sola carta, el jugador a quien iba destinada deberá aceptarla.

Si se diesen cartas de más o de menos a algún jugador y hubiera mirado ya alguna de sus cartas antes de reclamar, tiene que retirarse del juego, perdiendo lo que hubiere envidado hasta ese momento. Si antes de mirar sus cartas reclama que tiene menos de 5, puede completar su juego con las del mazo, y si reclama que tiene más de 5, puede pedir al que da que le retire una de las cartas, que, sin ser vista, pasa a ser colocada bajo el mazo de cartas. Si un jugador tiene 6 cartas y otro 4, se puede solicitar del que las dio que entregue una de las 6 cartas al jugador que sólo tiene 4, con la condición de hacerlo antes de haber mirado las cartas o antes de haber hecho envite alguno.

Sin embargo, en la mayoría de los casos, si las irregularidades han sido advertidas antes de que los jugadores miren sus cartas, es preferible recogerlas todas y volver a dar.

SABÍA QUE...

... HAY UNA JUGADA DE POKER CONOCIDA COMO «LA MANO DEL MUERTO»

Las partidas de poker son muy familiares para todo el mundo, ya que es una de las características ambientales de los *westerns*.

Una escena clásica de estas películas es la que tiene lugar en un *saloon* de medias puertas oscilantes. En una o varias mesas se juega a cartas, presumiblemente al poker. De repente, uno de los jugadores derriba una de las mesas y se levanta con la pistola en la mano acusando a otro jugador de hacer trampas. La continuación depende de quién sea el protagonista.

Probablemente, esta figuración sea real y el poker fuera uno de los juegos más populares al oeste del Mississippi, al norte del río Grande, a la derecha del Pecos... Fruto de esta popularidad es la jugada conocida como «la mano del muerto».

Wild Bill Hickock fue uno de los pistoleros legendarios del viejo Oeste. Compañero y amigo de Buffalo Bill y de Calamity Jane, vivía en los salones entre whisky y cartas. Una noche de 1876 estaba jugando al poker en un *saloon* de Deadwood Gulch, cuando un malvado conocido como Frank «Crooked Nose» McCall se escurrió detrás de él y le disparó por la espalda en la nuca. Wild Bill cayó silenciosamente al suelo sin soltar las cartas que atenazaban sus dedos: una doble pareja de ases y ochos, que se conocería desde entonces como «la mano del muerto».

INICIO DEL JUEGO

Una partida de poker se inicia, primero, con el acuerdo de los jugadores sobre las normas que regirán la partida: las jugadas válidas, su

valoración relativa, el uso de comodines, el importe del resto y de los envites, el número de cartas que se emplearán, etc. Especialmente importante es la aclaración de todas las cuestiones opcionales cuando un jugador nuevo se añade a una partida entre jugadores habituales, ya que éstos pueden haber adoptado algunas normas particulares.

A continuación se establecerá el lugar de cada jugador en la mesa y se determinará el primer jugador que dará las cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de repartir las cartas, el jugador que debe hacerlo las baraja y las da a cortar al jugador de su derecha. El jugador que corta no podrá tomar cinco o menos cartas, ni dejar cinco o menos cartas. Se reparten cinco cartas a cada jugador, empezando por el que está a la izquierda (como es habitual en los juegos de casino). Cada «distribuidor» puede hacerlo a su modo al llegarle el turno: de una en una, primero tres a cada jugador y luego dos, etc. No se puede variar el modo de dar dentro de una misma ronda de reparto (hay que dar las cartas del mismo modo a todos los jugadores) y debe hacerse siguiendo un orden, sin irregularidades.

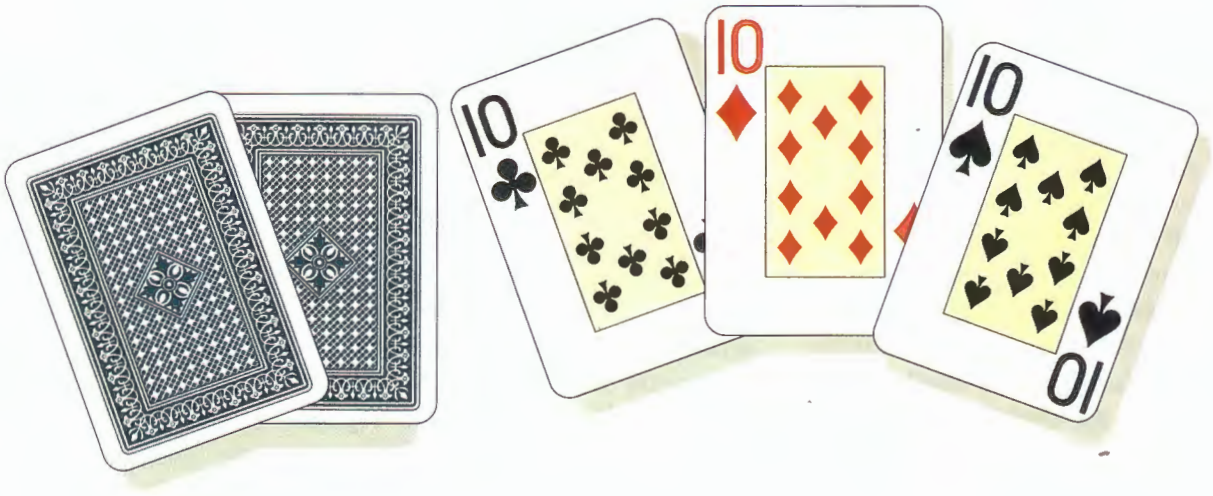
Una vez distribuidas las cartas, cada jugador examinará las suyas para estudiar las posibilidades de su jugada, y por turno, comenzando por el jugador de la izquierda del que dio las cartas, manifestará si desea jugar (envidando) o pasar.

Después de que un jugador ha abierto las apuestas, los otros jugadores ya no pueden pasar, sólo pueden igualar o aumentar los envites.

Cuando todos los jugadores han tenido esta opción y se han igualado todas las apuestas (los jugadores que no las igualan deben retirarse), el que da las cartas procederá a distribuir las que los jugadores soliciten a cambio de sus descartes (que pueden ser hasta el total de sus cinco cartas), con el objeto de mejorar su jugada inicial, aunque no son obligatorios los descartes y cambios de cartas (se dice que el jugador que no descarta *está servido*).

Con el nuevo juego se inicia la ronda final de envites, pudiendo cada jugador pasar o envidar hasta que uno abre el juego. Tras equilibrarse los envites, se muestran las jugadas, y el que tiene la mayor, gana. Si todos pasaran y nadie abriera el juego, se mostrarían las car-

El descarte permite mejorar la jugada inicial y disponer de una posición más fuerte en el siguiente envite. En este caso, el jugador busca conseguir un poker de dieces, un repóquer (con comodín) o un full.



Se cree que los antepasados del poker fueron el «poch» alemán y el »poche» francés, que llegó a Luisiana con los colonos europeos y allí fue adaptado para dar lugar al juego genuinamente americano.
En la fotografía, Las Vegas, en el estado de Nevada, es el más importante centro mundial del juego.

tas y ganaría quien tuviera la mayor jugada.
Si un jugador hace un envite y nadie lo iguala, este jugador gana la jugada sin necesidad de mostrar sus cartas, ya que no igualar –por lo menos– un envite equivale a retirarse.
En resumen, el poker se compone de las siguientes fases:
1. Iniciación del juego según la modalidad adoptada.
2. Distribución de cinco cartas a cada jugador.
3. Envites antes del descarte para poder tomar parte en el juego.
4. Descartes para mejorar la jugada.
5. Envites después del descarte.
6. Mostrar las cartas para ver quién gana.

APERTURAS

Hay diversos modos de iniciar el juego. La más usual es con *pot* o *jack pot*, que consiste en que cada jugador pone una cantidad para recibir las cinco cartas iniciales del juego. Algunos jugadores establecen que la cantidad que debe poner el repartidor ha de ser doble. Una vez distribuidas las cartas, los jugadores sólo pueden abrir si tienen por lo menos una pareja de jotas, sin que sea obligatorio abrir aun teniendo este mínimo.

ENVITES

Por turno, comenzando por el jugador que está a la izquierda del que ha dado (el que da tiene la última voz), cada jugador tiene la opción de entrar en el juego envidando (dice *voy a tanto*, indicando su apuesta) y colocar el envite en el centro de la mesa o de pasar (dice *paso*).
Cuando un jugador ha iniciado las apuestas, los siguientes jugadores ya no pueden pasar, por lo que sólo pueden aceptar el envite depositando la misma cantidad en el centro de la mesa, aumentar el envite colocando una cantidad mayor o retirarse. Nunca un envite puede ser inferior al del jugador o jugadores precedentes.
Los siguientes jugadores aceptan los envites (ven) o los aumentan (suben) hasta que quedan todos

EL FAROL O *BLUFF*

Un farol es hacer creer que se tiene un buen juego, cuando en realidad se tiene mediano o malo. Como en este caso se tiene la seguridad de perder si los contrarios aceptan un envite normal, realizar un envite fuerte puede atemorizarlos y hacer que abandonen el juego.

El farol exige una gran habilidad, pues solamente puede usarse con éxito ante la certeza de que los demás jugadores no poseen un buen juego. Por el contrario, cuando se tiene muy buen juego en proyecto, no conviene hacer fuertes envites de entrada, para no ahuyentar a los jugadores, sino hacer ver con envites modestos o pasando que se tiene un juego mediano. Recuérdese que en el poker no se ganan puntos por el valor de la jugada de la mano, como en otros juegos de naipes, sino que la ganancia son las apuestas que haya sobre la mesa; cuanto más altas sean éstas, más se gana.

los envites igualados o queda el de un jugador que no es aceptado por ninguno de los otros jugadores, en cuyo caso el jugador que ha hecho este envite no aceptado es –automáticamente– el vencedor de la jugada y recoge todas sus ganancias, sin necesidad de enseñar la mano.

DESCARTES

Los jugadores que quedan en el juego después de la primera ronda de envites pueden descartarse de una, de varias o de sus cinco cartas para mejorar su juego, recibiendo, a cambio, el mismo número de cartas.

El jugador que dio las cartas es el que hace esta nueva distribución con las cartas que quedaron en el mazo, preguntando a los que juegan, por orden, a partir del de su izquierda: *¿cuántas?*

Si no hubiera suficientes cartas en el mazo para completar la mano de los jugadores que se descartaron, se barajan los descartes de todos los jugadores a quienes falte por completar sus cartas, salvo que solamente sea un único jugador el que falte, en cuyo caso su descarte queda aparte, completándose su juego con los descartes de los demás jugadores. En algunos casos, y especialmente cuando se juega con una baraja incompleta –pero esto deberá establecerse al principio del juego–, puede limitarse el número de descartes máximo a cuatro cartas o incluso a tres.

No se puede dar la última carta del mazo, debiendo mezclarla con los descartes.

Los descartes se dejarán sobre la mesa, boca abajo, para que no se vea qué cartas son. Está prohibido mirar las cartas del descarte, así como las de los jugadores que abandonan la jugada.

El descarte no es obligatorio, se tenga o no una jugada ligada. Cuando le llega el turno, el jugador que no quiere descartarse dice: *servido*.

Todos los jugadores deben solicitar claramente al que reparte el número de cartas que desean cambiar. Cuando el que da las cartas se cambia las suyas, deberá también, en voz alta, decir cuántas cartas va a tomar. Ningún jugador podrá descartarse antes de su turno.

EL GANADOR

Gana el juego:

- el jugador que envida o reenvida si ninguno de los otros jugadores acepta o iguala su envite. Gana sin necesidad de mostrar las cartas;
- si dos o más jugadores equilibran sus envites o reenvites, deberán mostrar sus cartas, extendiéndolas sobre la mesa. El jugador que hizo el último envite, será el primero en mostrar sus cartas, y gana el que tenga la mejor jugada.

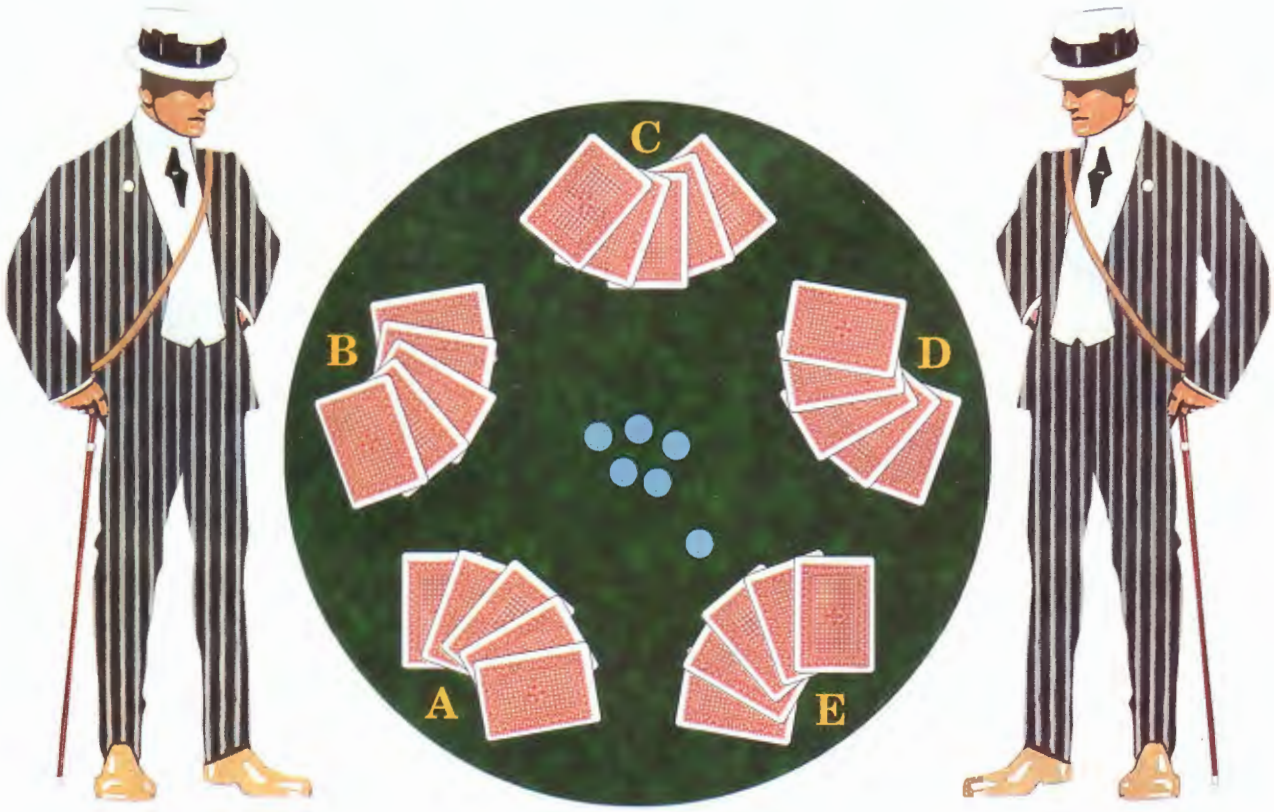
Si todos los jugadores pasan, los envites que hay en la mesa quedan como bote para la jugada siguiente.

PARTIDA COMENTADA

El poker es un juego de mecánica muy sencilla. Su dificultad y su belleza radican en cualidades (perspicacia, psicología, paciencia...) que el buen jugador sólo podrá desarrollar a lo largo de intensas partidas alrededor de la mesa. Por otra parte, no deberá olvidarse de modificar su estrategia en función de la del resto de jugadores y de los sucesivos lances, es decir, su juego nunca debe ser automático.

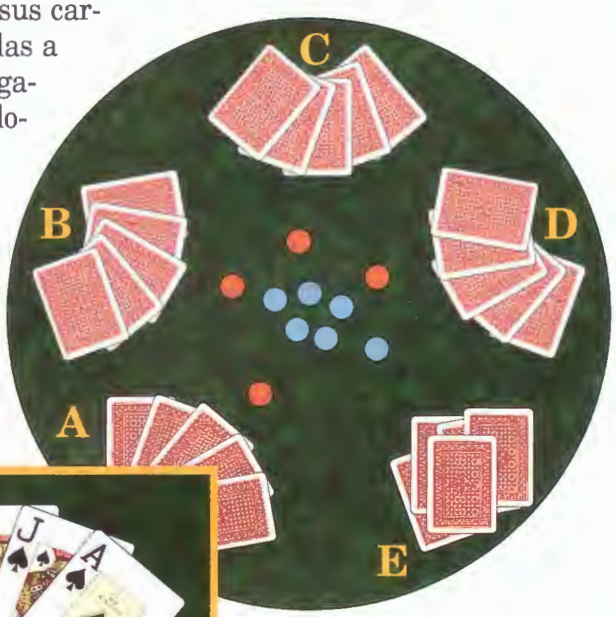
En la breve partida que se desarrolla a continuación participan cinco jugadores, que han preferido no usar la regla del 11 y emplean una baraja de 40 cartas (es decir, han retirado de la baraja inglesa normal los doses, los treses y los cuatros). Con la baraja así reducida, el as es la carta inferior de la escalera as-cinco-seis-siete-ocho (por el otro extremo, el as siempre es la carta superior de la serie diez-jota-reina-rey-as).

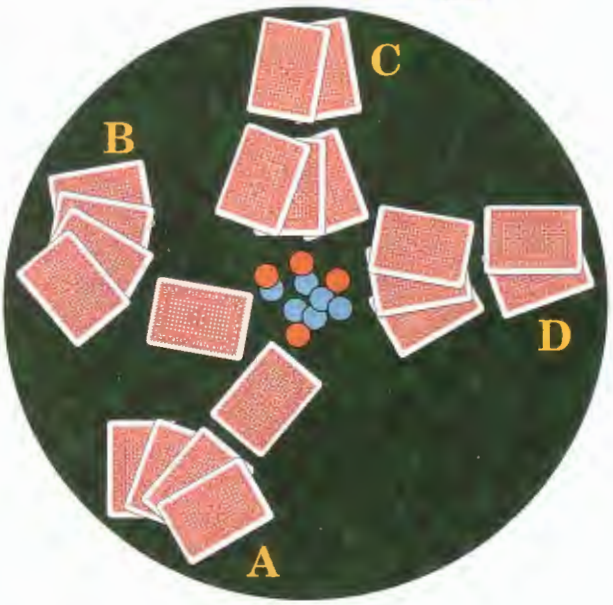
VALOR DE LAS FICHAS

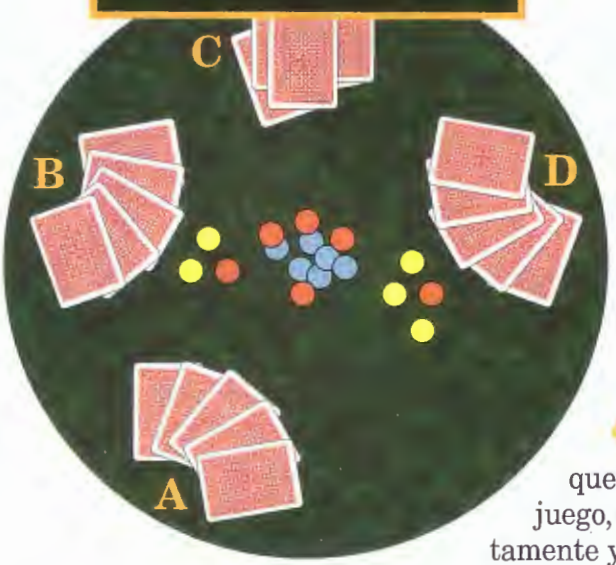


1 Después de barajar y cortar el mazo, se reparten 5 cartas a cada jugador (jugador A, jugador B, jugador C, jugador D y jugador E). Cada uno de ellos ha puesto una ficha de 100 (el mínimo) en el centro de la mesa; el repartidor o banca (jugador E) ha puesto 200.

2 Cada uno de los jugadores mira sus cartas, sin mostrarlas a los demás. El jugador A, con una doble pareja al as, apuesta 500; el jugador B, el jugador C y el jugador D lo ven; el jugador E no va y tira las cartas.



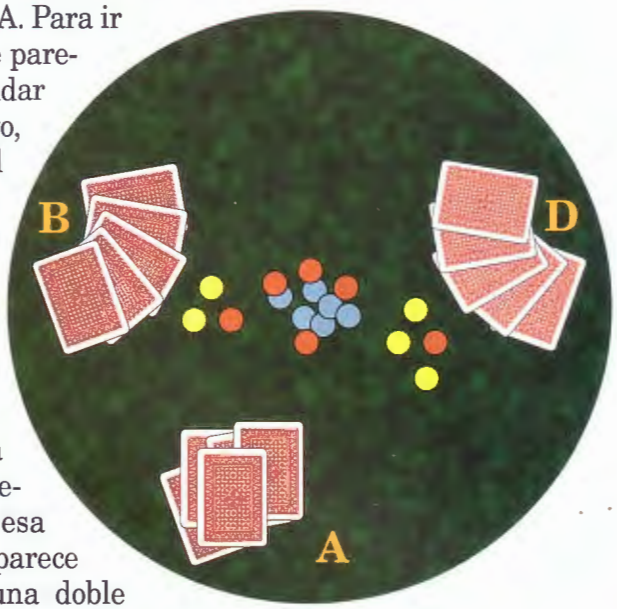


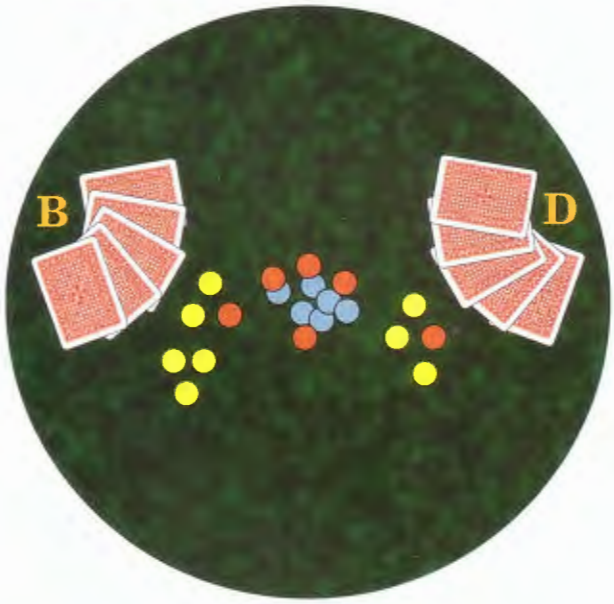


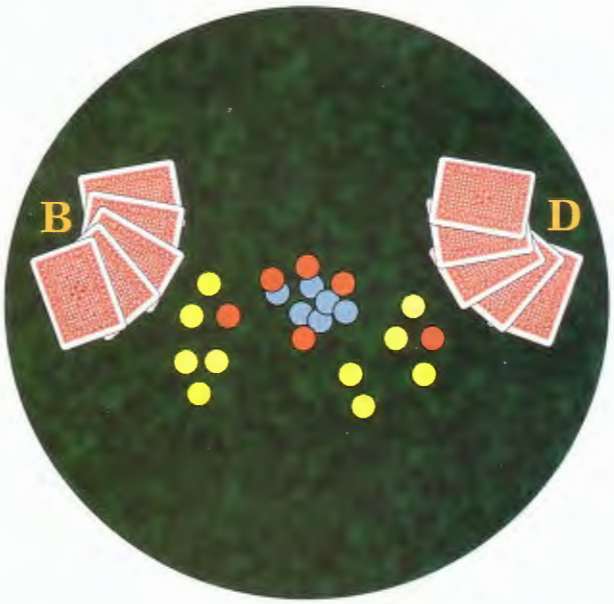
3 Arriba: El jugador A y el jugador B cambian una carta; el jugador C y el jugador D piden tres cartas cada uno.

4 El jugador A no ha mejorado su juego y pasa. El jugador B apuesta 2.500. El jugador C, que tenía una pareja de reyes y no ha mejorado su juego, no ve y tira las cartas. El jugador D ve inmediatamente y sube 1.000 más.

5 Ahora es el turno de el jugador A. Para ir debe apostar 3.500 y una doble pareja no es mucho para respaldar esa apuesta. Sin embargo, la apuesta del jugador B debe ser un farol: ha pedido una sola carta y no parece haberle salido. De haberle salido no apostaría tanto, para que las apuestas subieran poco a poco; tras esa apuesta tan fuerte tampoco parece razonable pensar que tenía una doble pareja como él y que iba a por el full. Pero la jugada del jugador D no es tan de farol como la del jugador B; ha pedido tres cartas y puede ser que ahora haya ligado un trío. Ahora el jugador A sólo puede marcarse un farol aún mayor, pero ha pensado demasiado y ha descubierto su juego, por lo que decide tirar las cartas.







6 Después de haberse retirado el jugador E tras el reparto inicial, el jugador C tras los descartes y el jugador A tras los primeros envites, sólo quedan los jugadores B y D. Para seguir en la partida, el jugador B debe igualar la última apuesta de D. Si se limita a igualar los envites, habrán terminado y deberán mostrar las cartas, pero decide subir 2.000 más.

7 Ahora es el turno del jugador D para hablar. Puede no ver la apuesta y abandonar el juego, puede verlo (igualarlo) o puede seguir aumentando los envites. El jugador D no se asusta ante el envite del jugador B y convencido de que éste tiene un farol, decide ver las 2.000 que ha subido. Como las apuestas han quedado igualadas, sólo queda mostrar las cartas para conocer el ganador de la mano.

8 El jugador B y el jugador D muestran las cartas. Efectivamente, el jugador B no ha conseguido culminar su proyecto de escalera de color, que se ha quedado sólo en color, y es vencido por el full del jugador D.

El poker tiene fama de ser un juego en el que la suerte es el principal factor para que un jugador gane. Pero los buenos jugadores saben que esto no es cierto, puesto que, aun con malas cartas, defienden bien su juego e incluso ganan, aprovechando con habilidad cualquier indicio que les permita conocer la calidad del juego que poseen los demás, para entonces inducir a creer que el suyo es superior, ganando la jugada con un manejo hábil de los envites.

Los principales elementos de juicio son el descarte que hace cada jugador, la forma de envidar y la probabilidad que se tiene de ligar.

Es conveniente tener en cuenta las siguientes sugerencias:

- no vacilar en envidar de vez en cuando con juego deficiente, con objeto de poder hacer faroles con más facilidad;
- cambiar de táctica, procurando no crear o aparentar hábitos;
- estudiar el gesto propio de cada jugador y sus reacciones ante las jugadas difíciles;
- analizar y conocer las probabilidades de cada jugada;
- teniendo pareja, no pedir siempre tres cartas;
- envidar poco con doble pareja;
- no descartarse de dos para ir a escalera o a color.

EL POKER DESCUBIERTO

El poker descubierto –también llamado Stud Poker y poker de Montana, entre otros nombres– es básicamente el mismo juego que el poker clásico, sólo que con cuatro de las cinco cartas de cada jugador descubiertas y a la vista de los demás jugadores. Como no hay descartes, en la partida pueden participar hasta ocho jugadores, lo que aumenta el interés del juego, ya que a mayor número de cartas boca arriba sobre la mesa, mayor es la información que tienen los jugadores para establecer sus respectivas estrategias.

OBJETIVO DEL JUEGO

Convencer al resto de los jugadores de que la jugada que forman las cinco cartas de una mano es la mejor de la mesa. De esta forma se intentará que se retiren, no sin haber aumentado las apuestas previamente. Por supuesto, la mejor mano no tiene por qué ser la del más audaz.

Una escena de la película «El golpe» en la que el actor Paul Newman juega una partida de poker.

Origen: **Estados Unidos**
Baraja: **inglesa**
N° de naipes: **de 28 a 52 cartas (según el número de jugadores)**
Jugadores: **de 2 a 8**
Duración de la partida: **a establecer por los jugadores**
Dificultad: ♣
Tipo de juego: **envite**

NÚMERO DE JUGADORES

Cualquiera entre un máximo de ocho jugadores y un mínimo de dos. Sin embargo, las partidas más interesantes son las de seis a ocho jugadores, ya que aumentan la cantidad de información (cartas boca arriba sobre la mesa) a disposición de los jugadores.

TIPO DE BARAJA

En el Stud se usa la baraja inglesa de 52 cartas (baraja de poker). En general, no se usa ningún comodín. Es costumbre emplear dos barajas con reversos de diferente color; así, mientras una está en juego, la otra queda barajada junto al que ha de repartir la siguiente vez.

BARAJA DESCARTADA

Como en el poker normal, para hacer más interesante y competida una partida de Stud es posible adaptar el número de cartas en juego al número de jugadores que participan en la partida. De este modo es más fácil ligar jugadas. Como también varía la probabilidad de ligar algunas jugadas respecto de otras, el orden de éstas debe alterarse. Sin embargo, conviene recordar que en el Stud es más interesante jugar con la baraja completa.

VALOR DE LAS CARTAS

En el Stud, como en el poker corriente, los palos de la baraja carecen de valor. Sólo importa el valor relativo de las cartas, que de mayor a menor es el siguiente: as, rey (K), dama (Q), Jack o jota (J), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Como todos los palos tienen idéntico valor,al referirse a cartas iguales, se indica que se trata de cartas con el mismo índice, es decir, del mismo número (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) o letra (J, Q, K, A).

LAS JUGADAS DEL STUD POKER

Las jugadas que cada jugador de Stud Poker puede hacer con sus cinco cartas son las mismas que en el caso del poker corriente. De mayor a menor, y jugando con 52 cartas sin comodín, son las siguientes:

1. *Escalera de color (straight flush)*: cinco cartas correlativas del mismo palo. Es la jugada máxima que puede obtenerse. Es posible que haya empate, ya que pueden hacerse dos escaleras con cartas del mismo índice y palos distintos, en cuyo caso los jugadores se reparten las apuestas. Si dos escaleras de color no están formadas por las mismas cartas, no hay empate, ya que gana la escalera cuyo extremo superior esté constituido por una carta más alta. La escalera de color formada por las cartas que van del diez al as de un palo se llama escalera real (*royal flush*).
2. *Poker (four of a kind* o *fours)*: cuatro cartas iguales. En caso de ligar poker más de un jugador, gana el que lo tiene de cartas más altas. No puede haber empate.
3. *Full (full house)*: tres cartas iguales combinadas con otras dos iguales entre sí. Gana el que tenga el trío de cartas más altas. No puede haber empate.
4. *Color (flush)*: cinco cartas cualesquiera del mismo palo. En caso de que haya dos jugadores con esta jugada, gana el que tenga la carta más alta; si en ésta empatan, la carta siguiente determina el vencedor, y así sucesivamente. Si las cinco cartas de los dos jugadores fueran iguales, habría empate.
5. *Escalera (straight)*: cinco cartas correlativas de distintos palos. En caso de que más de un jugador complete una escalera, gana aquella que empiece por la carta más alta. Si las cartas de los dos jugadores son iguales, habrá empate.
6. *Trío (three of a kind, triplets* o *trips)*: tres cartas iguales y dos cualesquiera que no combinen entre sí. Gana el trío de cartas mayores. No puede haber empate.
7. *Cinco figuras* o *figuras (figures)*: cinco cartas con letras-índice J, Q,

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abrir Ser el primero en hacer una apuesta en una ronda de envites. Después de que un jugador ha abierto, los otros jugadores no pueden pasar.

apuesta mínima Menor cantidad que puede apostarse en una ronda de envites. La apuesta mínima establecida inicialmente es sólo válida para abrir. Una vez abiertas las apuestas, el mínimo es igual a la cantidad apostada por el último jugador (hay que igualar o superar la apuesta de éste para seguir en el juego).

apuesta máxima Mayor cantidad que puede apostarse en una ronda de envites. La apuesta máxima que puede hacerse es la equivalente al resto de un jugador, salvo que los demás apostantes en la mano acuerden sobrepasarlo.

envite Apuesta.

hablar Efectuar un jugador una declaración válida en su turno durante el curso de una ronda de envites. Las declaraciones son: *paso*, *voy* o *veo*, *subo*, *no voy*. Para que una declaración sea válida, ha de ser superior a la del jugador que le ha precedido, excepto en el caso de que el jugador se retire (*no voy*).

irse Dejar de participar en los envites de una mano.

ligar Combinar las cartas de la mano en una de las jugadas válidas en el poker descubierto. Se usa especialmente al hablar de la carta que *liga* una jugada con las anteriores, o con la que se consigue *ligar* la jugada en proyecto (por ejemplo, la carta que sirve para pasar de una doble pareja a un full, o de una pareja a un trío).

mano Cada una de las fases de una partida comprendida entre el reparto de las cartas y su recogida después de haber jugado con ellas.

no ver No igualar la apuesta del jugador anterior y retirarse de la mano.

pasar Ceder el turno para abrir los envites, reservándose la opción de apostar después de que otro jugador haya abierto la ronda de envites.

retirarse Abandonar una mano, generalmente por considerar que las cartas propias no son lo suficientemente favorables como para apostar por ellas.

ver Igualar la apuesta del jugador anterior sin aumentarla.

VALOR DE LAS CARTAS

En el Stud Poker el valor de las cartas es relativo: en la serie siguiente cada carta vale más que las inferiores y menos que las superiores (el dos es la menor y el as la mayor):

As (A)
Rey (K)
Dama (Q)
Jota (J)
Diez
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

K y A, ya que el as se considera una figura para esta jugada. Gana el jugador que tenga la carta más alta; en caso de igualdad, gana la siguiente carta, y así sucesivamente. Puede haber empate. Obsérvese que esta jugada es una pareja acompañada por las otras tres figuras.

8. *Dobles parejas (two pairs)*: dos parejas de cartas de diferente valor. Si hay más de un jugador con dobles parejas, gana el que tenga la pareja de cartas más altas; en caso de empate, el que tenga la segunda pareja de más valor; si persiste el empate, el que tenga la quinta carta más alta, y, finalmente, si ésta también coincide, los jugadores empatarán y se repartirán las apuestas.

9. *Pareja (one pair)*: dos cartas iguales y tres cualesquiera sin ligar. Gana la pareja formada por cartas más altas; en caso de empate, gana el que tenga las cartas de mayor valor entre las tres cartas sueltas. Puede haber un empate final, en cuyo caso los jugadores se reparten las apuestas de la mesa.

10. *Carta mayor* o *carta más alta (high card)*: si ninguno de los jugadores tiene alguna de las combinaciones anteriores, gana el que tenga la carta más alta; en caso de empate, se considera la que sigue, y así sucesivamente, pudiendo darse un empate al final.

LAS JUGADAS DEL STUD POKER O POKER DESCUBIERTO

Ordenadas de mayor a menor, son las que se indican a continuación:

Escalera de color Cinco cartas consecutivas del mismo palo
Poker Cuatro cartas iguales
Full Tres cartas iguales y otras dos iguales
Color* Cinco cartas del mismo palo no consecutivas
Escalera** Cinco cartas consecutivas de cualquier palo
Trío Tres cartas iguales
Figuras Cinco cartas con índice letra A, K, Q y J
Doble pareja Dos cartas iguales y otro par de cartas iguales
Pareja Dos cartas iguales
Carta mayor Cinco cartas cualesquiera

*Jugando con 40 cartas o menos, el color vale más que el full.
**Algunos jugadores dan mayor valor a las escaleras con as que al color.

PRELIMINARES

El lugar en la mesa. Lo más adecuado es sortear previamente el lugar que cada jugador ocupará alrededor de la mesa, así como efectuar nuevos sorteos cada cierto tiempo (una hora, por ejemplo).

El banquero. Uno de los jugadores suele actuar como banquero. Se encarga de anotar los cambios de fichas o restos de cada jugador, con el fin de realizar con más facilidad la liquidación final.

Restos y envites. En lo referente al resto (cantidad de la que puede disponer cada jugador para el juego) y los envites, no existen diferencias respecto al poker corriente, por lo que habrá que ceñirse a las normas de éste.

El dador. Se suele sortear qué jugador será el primero en dar las cartas. A continuación, en cada una de las manos, los jugadores se irán turnando para repartir las cartas, siguiendo el mismo orden en el que se desarrolla la partida.

En determinadas circunstancias, como ocurre, por ejemplo, en los torneos, el dador no es uno de los jugadores, sino que hay un croupier –o más, si la partida es muy larga– encargado de dar las cartas a lo largo de la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez acordadas por todos los jugadores las diferentes opciones que intervendrán en la partida, se sortean los lugares que ocuparán en la mesa y el jugador que iniciará el re-

parto. Antes de repartir las cartas, el jugador que debe hacerlo las baraja y las da a cortar al jugador de su derecha. Cualquier otro jugador que lo pida puede barajar las cartas, pero el último en hacerlo debe ser siempre el que reparte.

El dador da una carta boca abajo a cada jugador, empezando por el de su izquierda. Cuando todos los jugadores tienen una carta boca abajo, el dador da otra carta a cada uno de ellos. Ésta, como las siguientes que reparta, estará boca arriba y a la vista de todos los jugadores hasta que su poseedor se retire, dé la vuelta a las cartas descubiertas y las arroje sobre la mesa en un montón.

Una vez que todos los jugadores tienen dos cartas, una cubierta y otra descubierta, cada uno de ellos las estudia, procurando que los otros jugadores no vean su carta cubierta, y empieza la primera ronda de envites.

En el Stud, a diferencia del poker corriente, el primer jugador que «habla» en cada ronda de envites no es el que se sienta junto al dador y recibe la primera carta en cada ronda de reparto, sino el que tiene *expuesta* la mejor jugada.

La primera ronda de envites la inicia el jugador que tiene expuesta la carta más alta. En caso de que dos jugadores o más coincidieran en tener la carta más alta, prevalecería el criterio del orden de reparto entre esos jugadores para iniciar las apuestas.

El primer jugador que envida puede escoger entre *pasar*, *apostar* una cantidad comprendida entre el mínimo y el máximo o *retirarse*, es decir, abandonar las apuestas en esa mano.

Los siguientes jugadores hablan siguiendo el mismo orden que se ha seguido para el reparto de cartas.

Las apuestas se hacen colocando la cantidad apostada en el centro de la mesa, a la vista de todos los jugadores. Se suele anunciar en voz alta la cantidad apostada en el momento de depositar las fichas que la representan sobre la mesa.

Si el primer jugador ha pasado o se ha retirado, el segundo tiene las tres mismas opciones que aquél. (El jugador que pasa no pierde la opción de apostar, sino que espera a que hablen los demás para hacerlo.) Pero si el primer jugador ha hecho una apuesta, el segundo jugador –y los siguientes– tienen tres nuevas opciones: puede *no ver* (también se dice *no ir*), lo cual significa que no acepta el envite y se retira de esa mano; puede *ver* la apuesta, es decir, apostar la misma cantidad que el primero; y, por último, puede *apostar una cantidad superior* (siempre limitada por el máximo establecido). Después de que un jugador ha hecho una apuesta, los siguientes jugadores ya no pueden pasar. Han de apostar una cantidad idéntica o retirarse.

La ronda de envites continúa de acuerdo con las opciones indicadas anteriormente hasta que se han igualado las apuestas de todos los jugadores que siguen en la partida. Una vez terminada esa ronda de envites, se da una tercera carta boca arriba a cada jugador que sigue en juego. El encargado de repartir es el mismo jugador que dio al comienzo de la mano, aunque posteriormente se hubiera retirado del juego. Si, después de retirarse, éste jugador tuviera que levantarse de la mesa por al-

La escalera de color es la jugada máxima en el poker descubierto. En este caso se trata además de una escalera real.

gún motivo, podrá delegar el reparto de las cartas en el jugador sentado a su lado, siempre que se respete el orden de la distribución (es decir, que no varien el primer y el último jugador que recibían las cartas).

Después de distribuida la tercera carta a los jugadores, se inicia la segunda ronda de envites, con las opciones ya indicadas. Una vez que las apuestas de los jugadores que quedan en la partida se han igualado, se reparte a cada uno de ellos la cuarta carta boca arriba. Se inicia entonces la tercera ronda de envites. Finalmente, se da la quinta y última carta boca arriba a los jugadores que quedan en la mano. Tras este reparto, tiene lugar la cuarta y última ronda de envites, que, como las anteriores, es iniciada por el jugador con la mejor jugada expuesta.

Una vez igualadas las apuestas de esa última ronda, los jugadores descubren la carta que tienen boca abajo para conocer al ganador. Éste recoge todas las apuestas que se han acumulado en el centro de la mesa y las junta con su resto.

El jugador siguiente al que ha repartido será el que dé las cartas en la nueva mano. Si sólo se utiliza una baraja, recogerá las cartas, las barajará y las dará a cortar al jugador que dio la mano anterior. Si se usan dos barajas, el jugador siguiente al dador recoge las cartas y las baraja, mientras que el dador da la otra baraja a cortar al jugador anterior y distribuye las dos primeras rondas de cartas (una tapada y la otra destapada) a cada jugador.

En el poker descubierto sólo la primera carta recibida permanece tapada. Las otras cuatro cartas se dan destapadas, y quedan a la vista de todos los jugadores.

EL GANADOR

El ganador de una mano de poker descubierto es el que tiene la mejor jugada con sus cinco cartas. Se lleva todas las apuestas que están en juego. Un jugador también gana la mano si es el único que queda compitiendo en alguna de las rondas de envites. Esta circunstancia no suele producirse en la primera o segunda rondas, pero sí es habitual en la tercera o en la cuarta. Los otros jugadores han preferido retirarse por considerar que las apuestas son excesivas para las cartas que tienen, o por la dificultad que les supone ligar una jugada superior a la expuesta por el ganador, ya que, como ocurre a menudo, las cartas necesarias para mejorar una jugada ya han salido y han sido vistas por todos los jugadores. Si, en alguna de la rondas, todos los jugadores pasan, gana las apuestas el jugador que tiene la mejor jugada con las cartas distribuidas hasta ese momento.

LOS JUGADORES RETIRADOS

Una vez que un jugador se ha retirado de una mano y no participa en el juego, se convierte en un mero observador y debe mantener el mismo comportamiento que éstos hasta que, al término de la mano, vuelva a convertirse en un jugador activo.

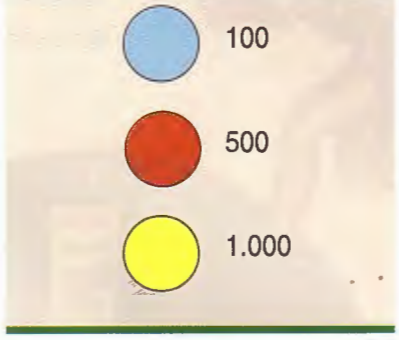
No es correcto que un jugador que gana se retire de la partida sin dar oportunidad a los otros jugadores de recuperar sus pérdidas. Sin embargo, un jugador puede retirarse si se ha llegado a la hora establecida al inicio de la partida o durante ésta. Los otros jugadores no pueden obligar a jugar al ganador una vez rebasada la hora indicada. Si éste accediera a prolongar la partida, debería acordarse una nueva hora límite para el término de la misma.

PARTIDA COMENTADA

Una partida de poker descubierto se desarrolla en una sucesión de repartos de cartas, primero dos –una cubierta y otra descubierta, en dos vueltas– y luego una cada vez hasta llegar a cinco por jugador, alternadas con cuatro rondas de apuestas o envites. Éstos no suelen hacerse sobre las jugadas que efectivamente tienen –o presumen de tener– los jugadores, como ocurre en el poker corriente, en el que los jugadores tienen siempre cinco cartas al hacer sus apuestas. En el poker descubierto las apuestas se hacen sobre los proyectos de ligar una jugada que resulte ser mejor que la de los contrarios.

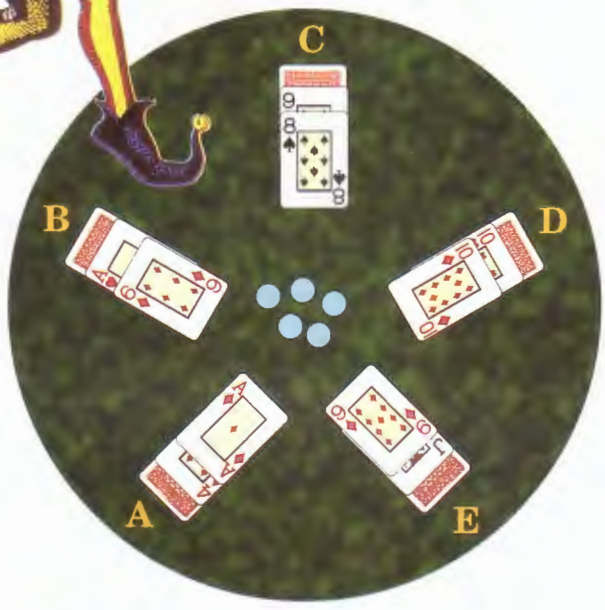
En esta partida toman parte los jugadores A, B, C, D y E. Tras el sorteo inicial, E es el encargado de repartir.

VALOR DE LAS FICHAS

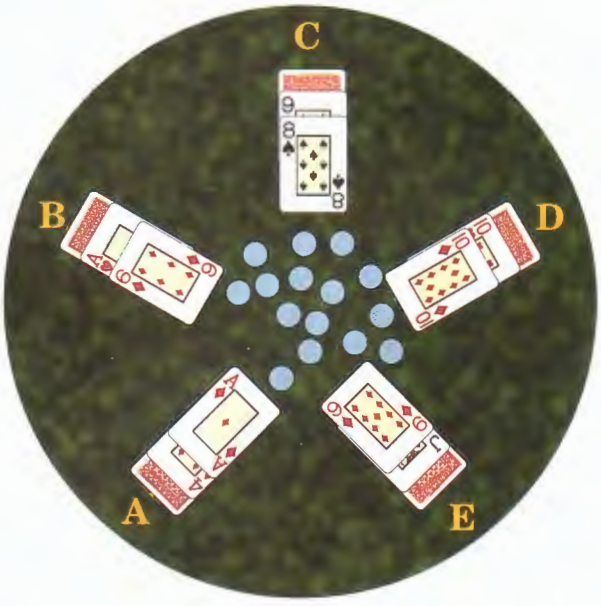


1 Para empezar a jugar, E da una carta tapada –boca abajo– a cada jugador. A continuación reparte, a cada uno de ellos, una segunda carta, pero ahora destapada, es decir, boca arriba. Cada jugador mirará su carta tapada para conocer las perspectivas iniciales de su juego, pero esta carta permanecerá boca abajo durante toda la partida, con su valor oculto a los otros jugadores.

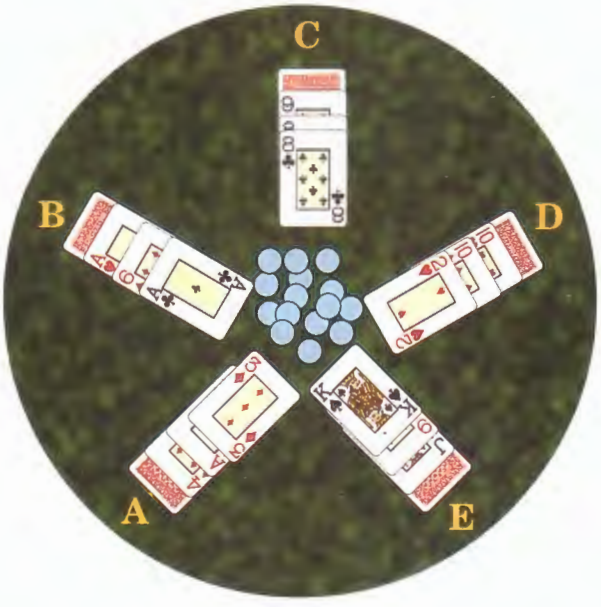
2 B, que tiene la carta más alta descubierta –un as– inicia la ronda de envites. Efectúa una apuesta mínima, que todos los demás ven –es decir, también ponen una ficha–, sin que ninguno de ellos suba la apuesta.



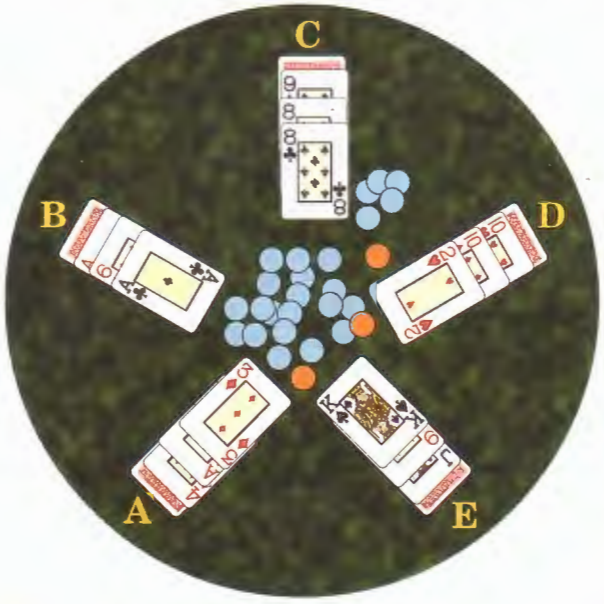
3 E da una nueva carta tapada a cada jugador. Sólo la primera carta permanece oculta, las restantes serán todas descubiertas.



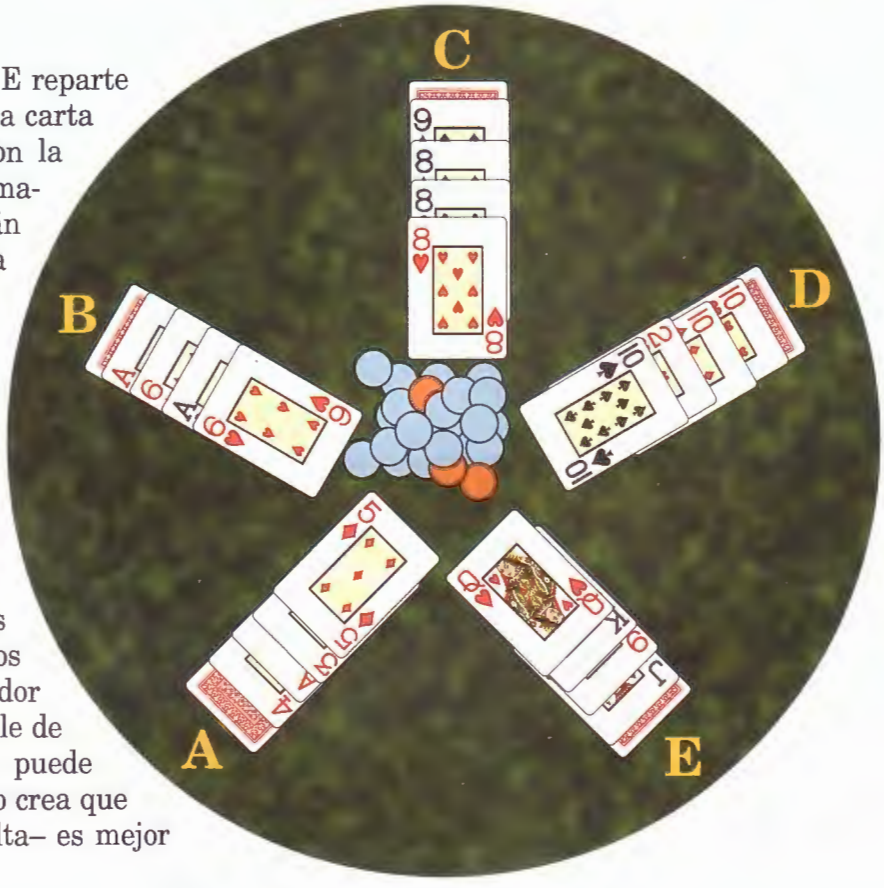
4 Ahora el primero en hablar es D, cuya pareja de dieces es la mejor jugada visible. D apuesta dos fichas, ya que le interesa que los otros jugadores sigan apostando y no se retiren ante una apuesta demasiado alta.



5 E da la cuarta carta a cada jugador (tercera carta descubierta). Algunas jugadas empiezan a definirse. A tiene color, e incluso puede tener escalera de color, pero ha de conseguir completar alguna de estas jugadas. El problema de intentar ligar una jugada de este tipo es que puede resultar muy evidente que no se ha conseguido, y, en ocasiones, se paga un alto precio para seguir en el juego. Pero si se consigue la jugada, los beneficios pueden ser sustanciosos.



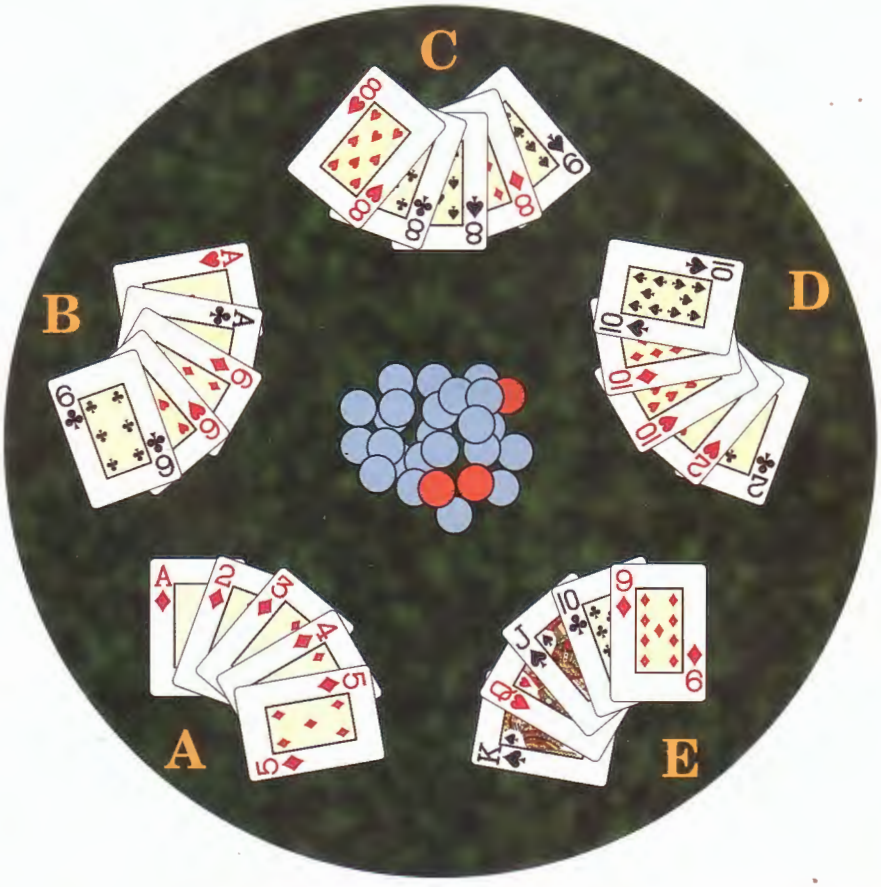
6 La mejor jugada sobre la mesa es sin embargo la pareja de ases de B, y este jugador es el que inicia las apuestas. Lo hace apostando dos fichas; C la ve y D sube la apuesta a cinco fichas. Todos ven esta apuesta y ponen cinco fichas.



7 Igualadas las apuestas, E reparte a cada jugador su última carta (cuarta carta destapada), con la que éstos completarán sus manos de cinco cartas y quedarán definidas las jugadas de cada uno. En el poker descubierto no hay descartes y cambios de cartas.

Cada jugador sabe ahora cuáles son sus cinco cartas, por tanto cada uno sabe qué jugada ha conseguido (ya no se trata de proyectos) y ve cuatro cartas de las cinco que tiene cada uno de los contrarios. En algunos casos parece evidente que un jugador pierde contra la jugada visible de otro jugador, pero siempre puede apostar para que el contrario crea que su jugada –con la carta oculta– es mejor de lo que aparenta.

8 D, con un trío de dieces sobre la mesa, abrirá la última ronda de envites. Ésta se prolongará más o menos, en función de lo que cada jugador piense de las jugadas de los contrarios. En esta partida, por ejemplo, es posible que el jugador A tenga color o escalera de color. Por ello apuesta para que los demás crean que tiene alguna de esas jugadas. Tras igualarse las apuestas y descubrirse todas las cartas, A tiene escalera de color; B, full de seises y ases; C, poker de ochos; D, full de dieces, y E, una escalera. A sabía que su jugada era superior a la de los otros jugadores, por lo que le interesaba que las apuestas subieran y que los demás jugadores creyeran que podían ganarle. Especialmente cuando los otros tenían jugadas relativamente buenas.



El farol o *bluff* es la esencia del poker, ya que en este juego no se gana sólo por tener la mejor jugada (lo cual está al alcance de cualquiera con un poco de fortuna), sino también por obtener el mejor provecho de cualquier combinación de cartas.

En el Stud, la situación es más complicada, porque cuatro de las cinco cartas que componen la mano están a la vista de todos los jugadores, al igual que muchas de las cartas en juego, por lo que por eliminación pueden deducir qué carta es la que un jugador tiene oculta o al menos qué carta es la que no tiene. Por ello, el farol es más difícil y cualquier previsión puede disiparse cuando se completa el reparto con la quinta carta.

Esta posibilidad de que una situación de ventaja o desventaja pueda invertirse repentinamente es la causa de que la estrategia que se debe seguir en el Stud sea la de ir apostando con cartas «malas», siempre que las apuestas se mantengan a un ritmo bajo, ya que los mejores proyectos (color, escalera) pueden irse al traste con la última carta y dar la victoria a una simple pareja.

EL BLACK JACK

El Black Jack es el juego más popular en un gran número de casinos, aunque no en todos se juega con las mismas reglas. Existen dos tipos básicos: el de Las Vegas o americano, y el europeo. Es un juego de azar de los denominados de contrapartida –en caso de ganar, se recibe una cantidad proporcional a la apostada–, en el cual los participantes juegan contra el establecimiento. Sus orígenes son desconocidos, aunque se sabe que deriva del *vingt-et-un* francés, que a su vez provenía de otros juegos similares.

OBJETIVO DEL JUEGO

Alcanzar con dos o más cartas 21 puntos, sin sobrepasar este límite. Si los 21 puntos se consiguen con dos cartas se ha obtenido la jugada máxima, el Black Jack.

El Black Jack es uno de los juegos más populares en los casinos; parte de su atractivo reside en que el propio jugador es quien controla sus manos y las juega según su voluntad, aunque en ningún momento le esté permitido tocar las cartas. En la fotografía, una mesa de Black Jack en Las Vegas.

Origen:
el juego del *vingt-et-un* francés

Baraja:
inglesa (se utilizan hasta 6, según los países y los casinos)

N° de naipes:
52

Jugadores:
sentados, siete como máximo por mesa; de pie, número ilimitado

Duración de la partida:
a criterio del jugador

Dificultad:
♣

Tipo de juego:
contrapartida

JUGADORES

El Black Jack se practica en los casinos en unas mesas especiales, de forma semicircular, cubiertas con un tapete en el que están señaladas las distintas plazas –siete como máximo– que pueden ocupar los jugadores.

En una mesa de Black Jack se puede jugar sentado o de pie.

Los jugadores sentados son los verdaderos participantes en el juego, mientras que los jugadores de pie sólo pueden apostar sobre las jugadas realizadas por los sentados, siempre con su consentimiento y dentro de los límites de la apuesta máxima de cada plaza. Sin embargo, a cualquier otro efecto, estos apostantes son simples mirones y no pueden dar consejos o instrucciones: deben limitarse a aceptar las iniciativas y criterios del jugador sentado delante de cada casilla.

El número máximo de jugadores sentados a los que se permite participar en el juego no puede sobrepasar el número de plazas de apuesta marcadas sobre el tapete.

Tampoco puede ocuparse una plaza en la mesa si quien lo hace no va a participar en el juego. En cambio, si algunas de las plazas en la mesa no están cubiertas, los jugadores sentados pueden jugar varias manos apostando en las plazas vacantes como si se tratara de jugadores distintos (en algunos casinos, se insiste en que se juegue en más de una posición cuando se es el único jugador de la mesa); cada una de estas manos será considerada individualmente y seguirá el orden normal de distribución y petición de cartas. Asimismo, dentro de los límites de la apuesta máxima establecida, los jugadores sentados pueden apostar sobre la mano de cualquier otro jugador, siempre que cuenten con el consentimiento de éste, en las mismas condiciones establecidas para los apostantes de a pie.

BARAJAS

Al Black Jack se juega con una o varias barajas inglesas de 52 cartas cada una. En España, es obligatorio hacerlo con seis; los dorsos

La mesa para jugar al Black Jack es semicircular, con siete asientos para los jugadores, quienes se sitúan frente al croupier. Sobre el tapete están señalados los lugares para colocar las apuestas.

de tres barajas serán de un color y los de las tres restantes de otro distinto.

VALOR DE LAS CARTAS

En el juego del Black Jack, las figuras –jota o jack (J), reina o dama (Q) y rey (K)– valen 10 puntos cada una.

VALOR DE LAS CARTAS

As:	1 punto u 11 puntos
(según convenga al jugador)	
Rey:	10 puntos
Reina:	10 puntos
Jack:	10 puntos
Diez:	10 puntos
Nueve:	9 puntos
Ocho:	8 puntos
Siete:	7 puntos
Seis:	6 puntos
Cinco:	5 puntos
Cuatro:	4 puntos
Tres:	3 puntos
Dos:	2 puntos

El valor del as depende de la conveniencia del jugador: puede optarse por atribuirle 1 punto u 11 puntos. Las otras cartas valen tantos puntos como señala su índice; por ello, los dieces valen lo mismo que las figuras. No es necesario hacer distinción entre estos naipes, ya que poseen idéntico valor, por lo que a todos ellos –figuras y dieces– se les llama diez.
Puede observarse, de acuerdo con estos valores, que un Black Jack se consigue al ligar un as con un diez.

PERSONAL DEL BLACK JACK

En la mesa de Black Jack se encuentra el *croupier*, que es el que dirige la partida, mezcla las cartas, las distribuye a los jugadores, paga las apuestas ganadoras, recoge las perdedoras y juega en nombre del casino. Cuando lo hace sigue unas reglas muy estrictas, que convierten su juego en algo puramente mecánico. Estas reglas se encuentran estampadas sobre el tapete de la mesa de Black Jack. El croupier se sirve carta hasta 16. Es decir,

VOCABULARIO ESPECÍFICO

Black Jack Par de cartas cuyo tanteo global es de 21 puntos (un as y un diez).

Croupier Persona que representa al casino en la mesa y que tiene el monopolio de la banca. Ha de plantarse con 17 puntos o más, y debe tomar carta con 16 o menos. Realiza los pagos y los cobros de las apuestas, y también da y recoge las cartas.

Diez Cualquier naipe de la baraja que tiene este valor: los dieces y las figuras (reyes, reinas y jotas).

Distribuidor o **sabot** Caja utilizada como depósito de las cartas en juego y de la que se van sacando éstas una a una para repartirlas.

Seguro Posibilidad de asegurarse contra el Black Jack de la banca cuando la primera carta del croupier es un as.

Talla Montón de naipes utilizados (seis barajas) para cada lance entero.

mientras el total de sus cartas no llega a 17, va dándose cartas; si tiene 17 o más se planta. Lo cual significa que no especula con el juego de los jugadores, mientras que éstos sí pueden hacerlo con sus compañeros de mesa.

El *inspector* o *jefe de mesa* controla el juego y resuelve los problemas que pudieran presentarse durante el transcurso del mismo. En algunos casos puede incluso llegar a ocuparse de dos mesas al mismo tiempo,

LAS APUESTAS

A diferencia de la mayoría de juegos de cartas, en el Black Jack se apuesta primero y se juega después. Lo primero que ha de hacer el jugador que ocupa su lugar en la mesa de Black Jack es colocar el importe de su apuesta en la casilla correspondiente del tapete frente a él. Esta apuesta debe estar comprendida entre los valores mínimo y máximo de la mesa. Estos valores varían de una a otra mesa, a criterio del casino, y están indicados claramente en cada una de ellas. Sobre la jugada de un jugador sentado, y siempre con el consentimiento de éste, pueden realizarse otras apuestas por parte de otros jugadores sentados o apostantes de pie, con la única limitación de que el total de las apuestas no supere el máximo permitido para la jugada.

EL JUEGO DEL BLACK JACK Y SUS POSIBILIDADES

El juego del Black Jack se desarrolla entre el jugador y el casino, representado por el croupier. La única influencia de los demás jugadores que hay alrededor de la mesa sobre el juego de cada uno de ellos está en función de que decidan pedir carta o no hacerlo, ya que eso modifica la carta que tomará el croupier para sí mismo, por ser éste el último en jugar.

Juego simple. Cada jugador recibe dos cartas (en dos rondas) del croupier, que sólo se da a sí mismo una carta en la primera ronda. El croupier no se da la segunda carta hasta que llega nuevamente su turno, después del último jugador.

Si como consecuencia de ese reparto el croupier ha obtenido Black Jack, recoge las apuestas de los jugadores, excepto las de aquellos que también tienen Black Jack y que empatan con él sin perder sus apuestas. Se recogen las cartas y se comienza el reparto para un nuevo juego.

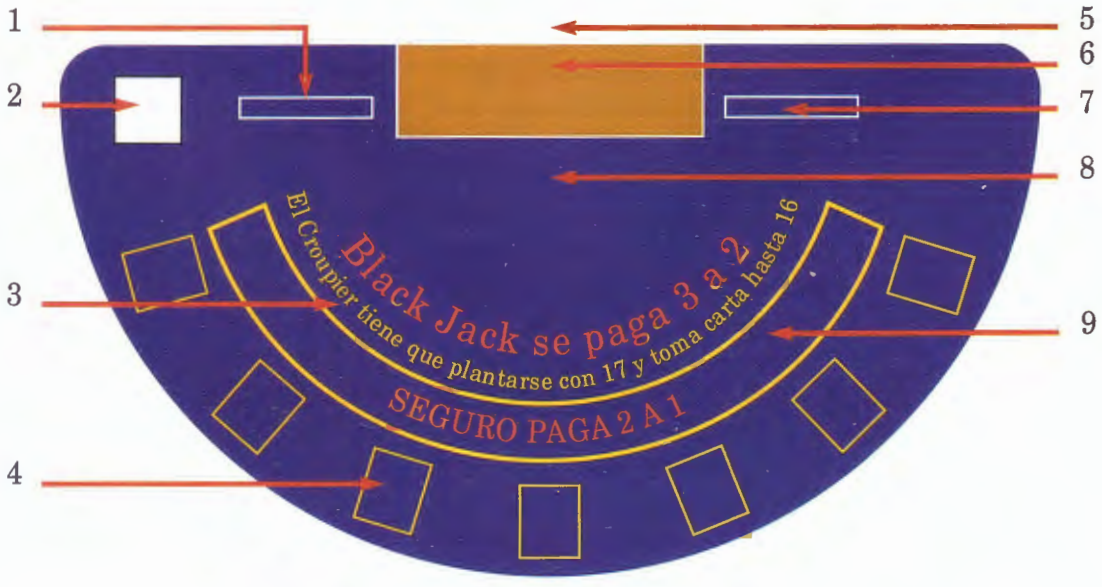
Cada jugador juega en su turno, que va pasando de izquierda a derecha del croupier (para los jugadores, sentados frente al croupier, el propio turno se desarrolla entre el del jugador de su derecha y el de su izquierda).

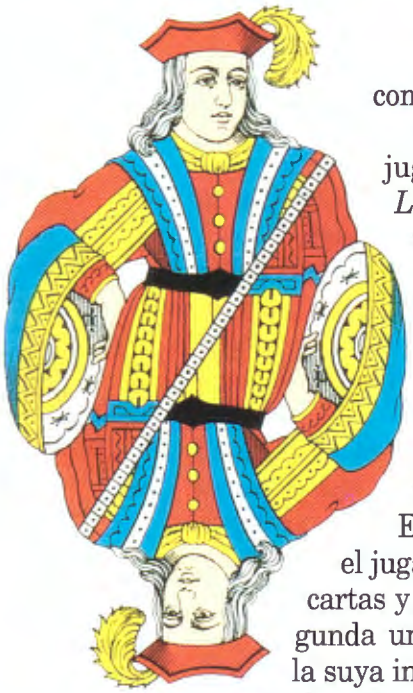
Los jugadores pueden pedir cartas adicionales mientras el valor total de sus cartas no alcance los 21 tan-

tos. También pueden plantarse con cualquier valor.
Si el valor de las cartas es igual a 21 tantos, pero no es un Black Jack (los 21 tantos se han conseguido con más de dos cartas), la jugada sólo perderá si el croupier obtiene Black Jack.
Si el valor de las cartas de un jugador supera los 21 tantos, se dice que el jugador *se ha pasado* y pierde el valor de la apuesta, que es recogida por el croupier.
Si obtiene un Black Jack (21 tantos con dos cartas) recibirá de la banca una vez y media el valor de su apuesta, excepto si el croupier también obtiene un Black Jack. En este caso, las dos jugadas están empatadas y el jugador no pierde ni gana.
El croupier toma cartas hasta llegar a obtener como mínimo 17 puntos. Con 16 o menos está obligado a tomar carta. Si se pasa (supera los 21 tantos) pierde automáticamente y paga el valor de las apuestas que aún estén sobre el tapete (las de los jugadores que no se han pasado). Si no alcanza los 21 puntos, pero supera los 16, anunciará su puntuación y –de izquierda a derecha– recogerá las apuestas de los jugadores que tengan un tanteo inferior y pagará a los que lo tengan superior. Las jugadas de igual tanteo son nulas y los jugadores no ganan ni pierden.
Todas las apuestas se cobran a la par, excepto los Black Jack.
El seguro. Cuando el primer naipe del croupier sea un as, los jugadores tienen la posibilidad de asegurarse contra el posible Black Jack de la banca.
El croupier ofrece esta posibilidad a todos los jugadores, que pueden aceptarla antes de que empiece a jugar el primer jugador, es decir, antes de que este jugador hable para plantarse o pedir carta.
Los seguros se hacen depositando una cantidad en el lugar destinado a ello frente a cada jugador. Esa cantidad puede ser, como máximo, igual a la mitad de la apuesta realizada por el jugador.
En su turno, el croupier se da una segunda carta. Si ésta es un diez tiene Black Jack. Entonces recoge las apuestas que pierden (todas las apuestas, excepto los Black Jack de los jugadores que empatan) y paga los seguros a razón de dos por uno.
Si el croupier no tiene Black Jack, recoge las apuestas de los seguros

Black Jack:
11 puntos por el as
y 10 por la jota.
Es la jugada
ganadora.

1. Caja (de billetes)
2. Cartas quemadas
3. Zona para las cartas de los jugadores
4. Espacio para las apuestas
5. Croupier
6. Cajón de fichas
7. Caja (de propinas)
8. Zona de juego de la banca
9. Espacio para los seguros





y cobra o paga las diversas apuestas como en el juego simple al terminar su jugada.

Los pares. Cuando un jugador recibe las dos primeras cartas del mismo valor, tiene la posibilidad de desdoblar su juego en dos manos independientes. En caso de hacerlo, el jugador separa las dos cartas y pone junto a la segunda una apuesta igual a la suya inicial.

Cada una de estas cartas es parte de una jugada independiente y los límites mínimo y máximo de cada una de ellas debe tomarse aislada e independientemente, así como su valor y destino (obtener Black Jack en una no implica que se cobre 1,5 veces el valor de las dos jugadas; pasarse en una no implica perder lo apostado en las dos).

Sobre cada una de las cartas separadas se juega de derecha a izquierda en las condiciones indicadas en el juego simple. Si formase un nuevo par, podrá separarlo y depositar otra apuesta igual.

En caso de tener dos dieces y querlos separar (recuérdese que dos dieces son veinte tantos) no es necesario que sean del mismo índice. Téngase presente que en el Black Jack todas las figuras y los naipes de índice diez son cartas iguales, por tanto pueden separarse una J y una K, o un diez y una Q.

Existen dos limitaciones sobre el juego a pares. En caso de separar dos ases, el jugador sólo puede pedir una carta sobre cada uno de ellos. Por otra parte, en caso de desdoblarse con dos ases o dos dieces y totalizar en alguna de las jugadas –o en las dos– 21 tantos con el siguiente naipe, la jugada no se consideraría Black Jack, sólo cobraría una vez la apuesta y perdería si el banquero hiciera Black Jack.

Apuesta doble. Cuando el valor de los dos primeros naipes de un jugador es de 9, 10 u 11 tantos, el jugador puede doblar su apuesta. En este caso, sólo recibirá un naipe suplementario.

Esta posibilidad se admite en todas las jugadas, comprendidos los pares.

INICIO DE LA PARTIDA

Antes de iniciar una partida deben realizarse algunas operaciones previas: extracción de los naipes del depósito correspondiente, desempaquetado y mezcla.

Las barajas se extraen de su depósito en el momento en que van a ser utilizadas. Si son nuevas se desempaquetan en la misma mesa de juego, permitiendo que público y jugadores comprueben –si lo desean– que los precintos están intactos. A continuación se extienden sobre la mesa boca arriba para que pueda comprobarse que no se ha modificado la colocación de las cartas por el fabricante. El croupier procede a contarlas, las coloca nuevamente sobre el tapete y procede a mezclar cada baraja boca abajo. Los naipes utilizados en partidas anteriores se mezclarán de la misma forma.

La mezcla debe hacerse dividiendo cada baraja en grupos más pequeños. El croupier debe sujetar las cartas con los dedos separados, y no levantarlas de la mesa. Ningún naipe debe ser separado o señalado.

Finalizadas las operaciones previas, los montones formados por cada una de las seis barajas –mezcladas y barajadas separadamen-

te, al menos tres veces cada una– se reunirán, se cortarán y se presentarán a uno de los jugadores para un nuevo y final corte. A continuación, el croupier colocará un separador de muestra o bloqueo al final de las seis barajas, dejando detrás como reserva una cantidad de cartas que será equivalente a un juego, como mínimo. Tras estas operaciones, se introduce todo el bloque de cartas en el distribuidor o *sabot*.

Una vez colocadas en el distribuidor, el croupier retira las cinco primeras, que no participan en el juego, y se dispone a dar cartas a los jugadores.

Durante la partida, al finalizar cada talla y antes de efectuarse la mezcla, el croupier debe dividir los naipes en dos montones: uno para las cartas levantadas y otro con las tapadas. Seguidamente debe volver el primer montón sobre el segundo y proceder a mezclarlas en la forma indicada anteriormente.

DESARROLLO DEL JUEGO

En el Black Jack europeo no está permitido que los jugadores toquen las cartas. El croupier distribuye una carta boca arriba a cada uno de los jugadores y se da una a sí mismo. Luego da una segunda ronda de cartas boca arriba sólo a los jugadores, de modo que en este momento los jugadores tienen dos cartas cada uno y el croupier una. Si esta carta es un as, el croupier invita a los jugadores a asegurarse. A continuación pasa a jugar con cada uno de los jugadores, empezando por el de más a su izquierda, hasta que todos están servidos. Entonces realizará su jugada de acuerdo con la regla del 17 (hasta 17 tantos, la banca toma carta; a partir de 17, ésta se planta).

SABÍA QUE...

... PARA GANAR AL BLACK JACK ES CONVENIENTE LLEVAR LA CUENTA DE LAS CARTAS QUE SALEN?

En la película *Rain Man*, Charlie Babbitt (Tom Cruise) y Raymond Babbitt (Dustin Hoffman) juegan al Black Jack en un casino de Las Vegas. Gracias a las habilidades memorísticas de Raymond, consiguen ganar y Chalie logra hacer frente a sus problemas económicos.
Esta escena no es una fantasía. Aunque no es posible conocer con exactitud las cartas que restan por salir (ya que las primeras no se han visto y las últimas no jugarán), sí es posible llevar la cuenta de las que han aparecido. De esta forma se puede calcular la proporción de dieces que quedan entre esas cartas. Claro que todo ello necesita de largas horas de práctica y atención, requisitos que suelen poseer los buenos aficionados a los juegos de naipes.

Tras realizar su jugada, el croupier procede al pago y cobro de apuestas según corresponda, así como a la recogida de las cartas, que se colocan en un depósito que hay bajo la mesa y al que se accede por medio de una pequeña abertura (similar a un buzón).

Cuando durante el transcurso del juego aparece en el distribuidor el separador de muestra, el croupier lo enseña al público y anuncia que la jugada en curso es la última de la talla (en algunos casinos se suspende la partida en ese momento, anulándose las jugadas en curso).

TABLA PARA DOBLAR LA APUESTA SEGÚN LA CARTA DE LA BANCA

	Banca	2	3	4	5	6	7	8	9	10	as
Jugador	9	sí*	sí*	sí	sí	sí	sí*	no	no	no	no
	10	sí	sí	sí	sí	sí	sí*	sí*	no	no	no
	11	sí	sí	sí	sí	sí	sí*	sí*	sí*	no	no

* ofrece poca ventaja

TABLA PARA DESDOBLAR (PARES) SEGÚN LA CARTA DE LA BANCA

	Banca	2	3	4	5	6	7	8	9	10	as
Jugador	as-as	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	no
	9-9	no	no	sí	sí	sí	no	no	no	no	no
	8-8	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	no	no
	7-7	sí	sí	sí	sí	sí	sí	sí	no	no	no

No desdoblar con: 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, 10-10, cualquiera que sea la carta de la banca.

EL BLACK JACK FAMILIAR O *PONTOON*

También puede jugarse al Black Jack en familia o entre amigos utilizando una sola baraja.

Las reglas son las mismas que las del Black Jack de casino, pero previamente los jugadores deberán ponerse de acuerdo sobre las cantidades máxima y mínima de las apuestas, así como sobre el modo de pasarse la banca, ya que no sería equitativo que uno de los jugadores la acaparara durante toda la partida.

Puede obtenerse la banca al conseguirse un Black Jack (si en el mismo turno lo obtuvieran dos jugadores, sería para el primero que lo hubiera conseguido), o bien pasarla cada cierto período de tiempo.

Al recoger las cartas se van colocando debajo del mazo. Pueden ponerse boca arriba y de este modo volver a barajar cuando aparezca la primera carta en este sentido, o bien boca abajo, de modo que se puedan jugar las cartas de forma continua y no barajarlas hasta que la banca cambie de mano.

Dos variantes que suelen jugarse en el *pontoon* son:

- pagar doble el 21 formado con cinco cartas, que derrotaría a un 21 de la banca de distinto número de cartas, excepto al Black Jack;
- pagar triple el 21 formado por tres sietes, que sería la jugada máxima (muy difícil jugando con una sola baraja) y derrotaría incluso al Black Jack de la banca.

Terminada esa ronda, se procede a la mezcla de todas las cartas (las del depósito y las que aún quedan en el distribuidor) y a la preparación de las cartas en el distribuidor para proseguir con las apuestas y el juego hasta el momento en que se cierre la mesa, bien por cumplirse el horario del casino, bien por circunstancias de orden interno del mismo (cuando hay pocos jugadores en las mesas, se van cerrando éstas y los jugadores son invitados a agruparse en las que permanecen abiertas).

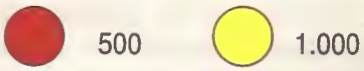
Incidencias. Todas las incidencias del juego, por ejemplo que un jugador manifieste que no ha sido comprendido en su deseo de plantarse y el croupier le ha dado otra carta, deberán ser dirimidas por el jefe de mesa.

Si alguna de las cartas apareciera boca arriba en el distribuidor, se eliminaría del juego y pasaría directamente al depósito de cartas utilizadas.

PARTIDA COMENTADA

Las partidas de Black Jack se desarrollan alrededor de las clásicas mesas semicirculares propias de este juego. En la parte curva pueden sentarse hasta siete jugadores –tantos como lugares estén indicados en la mesa–; en la parte recta –que puede tener un pequeño encaje– se coloca el croupier, que representa al casino, da las cartas y paga y recoge las apuestas. En la mesa aparece con grandes letras la regla básica de este juego: «La banca pide cartas hasta 16. Se planta a partir de 17».

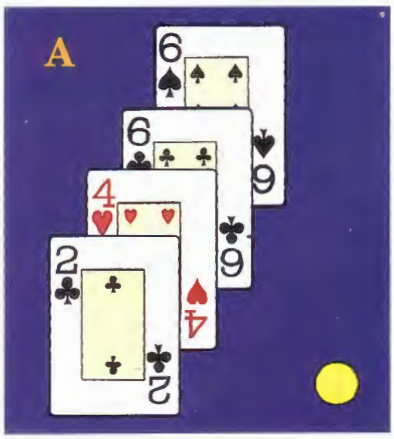
VALOR DE LAS FICHAS



1 Los jugadores –A, B, C, D, E, F y G– ocupan sus lugares alrededor de la mesa. Cada uno de ellos coloca una ficha de 1.000 dentro del recuadro indicado frente a él en la mesa y espera a que el croupier reparta las cartas para iniciar la partida.

2 El croupier da una carta a cada jugador y se da una a sí mismo. Para algunos jugadores (A, D, E, F) las perspectivas no parecen demasiado favorables. Solicitan una segunda carta. Además, siempre queda la posibilidad de que el croupier se pase en su juego. El croupier da una segunda carta a cada uno de los jugadores.

3 Como el croupier tiene un as, pregunta a los jugadores si quieren asegurarse contra el Black Jack. A, D, E y F se aseguran colocando la mitad de sus apuestas originales frente a cada uno de ellos en el lugar indicado en la mesa para la opción del seguro. A partir de este momento el juego se desarrolla individualmente para cada jugador.



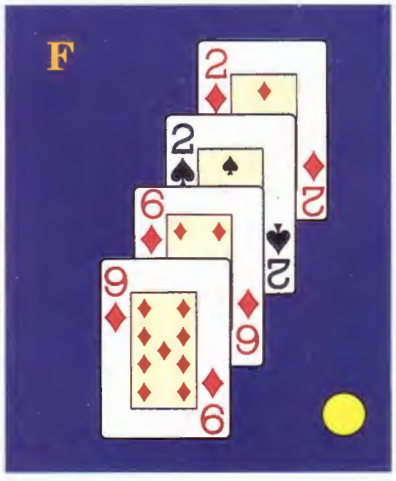
4 A tiene pares, no desdobla su juego y, con las dos siguientes cartas que recibe, consigue 18 puntos.

5 Como B ya tiene Black Jack, no le queda más opción que esperar la jugada del croupier.

6 C ha recibido dos dieces; como tiene 20 puntos también se limita a esperar lo que haga el croupier.

7 D tiene 11 puntos y dobla su apuesta. Tiene suerte, porque con el rey que le dan consigue 21 puntos.

8 E pide tres cartas más. Al final consigue 23 puntos. Se ha pasado. El croupier recoge las cartas y la apuesta de este jugador.



9 F no se desdobla. Pide carta, con lo que suma 10 puntos. Con la siguiente carta llega a 19 puntos.

10 G, como C, también tiene dos dieces (20 puntos), por lo que no pide carta.

11 Ahora juega el croupier. Como no hace Black Jack, recoge las apuestas de los seguros.

12 Con sus dos cartas, el croupier sólo tiene 15 puntos (11 y 4). Como no llega a 17, tiene que darse otra carta. Con ésta suma 19 puntos, que superan los 17 del límite, por lo que se planta. Aunque pierde con la mayoría de los jugadores, no tiene posibilidad de ir a buscar un 20 o un 21, lo que le permitiría ganarles (debe tenerse en cuenta que el doble valor del as le permite un margen de 10 puntos para no pasarse); el croupier tiene unas reglas muy estrictas para maniobrar y debe plantarse. Por otra parte, si su tercera carta hubiese sido un siete u otra carta de valor superior a ésta, el as sólo hubiese valido 1 punto y tendría de 12 (con un siete) a 15 (con un diez) puntos, con lo que debería pedir otra carta. Gana a A (E ya no cuenta), pierde con B, C, D y G, y empata con F.
Recoge la apuesta de A. Paga 1.500 a B, 1.000 a C y G, y 2.000 a D. F no pierde ni gana nada.

La estrategia del Black Jack se basa en el recuento de las cartas y en el cálculo de las probabilidades. Si se tiene en cuenta esto, el Black Jack es uno de los juegos más equitativos que hay en el casino. Por el contrario, si se deja todo al azar y se juega al tuntún, basándose en intuiciones, el Black Jack es uno de los juegos más favorables al casino.
Entre estos dos extremos hay diversos modos de jugar basados en ciertas tablas estadísticas y algunas máximas. Una de ellas, que es la que deben seguir los principiantes, es la de utilizar la regla del 17 por la que se rige la banca: "Pedir carta hasta 16, plantarse con 17 o más".
Con una mano de 12 a 17 tantos sin as conviene hacer lo siguiente:
- si hay de 2 a 6 tantos en la carta del croupier, plantarse;
- si hay de 7 a as en la carta del croupier, pedir carta.

Si se tiene un as en la mano, el jugador se plantará a partir de 17 puntos; pedirá si tiene entre 13 y 16, cualquiera que sea la carta del croupier.
Aunque parezca que el seguro es ventajoso para el jugador, en realidad le producirá más pérdidas que beneficios.

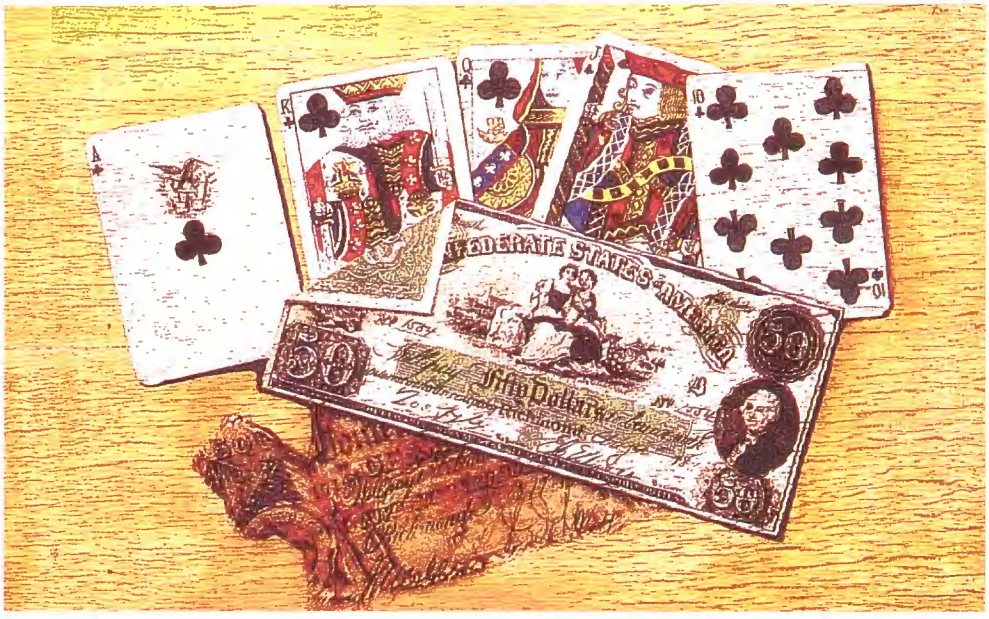
El Calatone

El calatone es una variante italiana del poker descubierto de siete cartas o Stud largo (Seven-Card Stud), aunque también puede ser considerado como una variante de la telesina o teresina, un juego de origen estadounidense (parece que su nombre deriva de Tennessee), similar al poker descubierto de cinco cartas o Stud corto (Five-Card Stud). El calatone es un juego que se presta a una gran variedad de combinaciones y a apuestas muy elevadas.

Objetivo del juego

Como en todas las modalidades de poker, lo esencial es convencer a los restantes jugadores de que la jugada que puede formarse con cinco de las siete cartas que tiene el jugador es la mejor de la mesa. De esta forma se logrará que los rivales se retiren, no sin antes haber aumentado las apuestas para obtener mayor beneficio.

El poker, en sus distintas variantes, ha sido fuente de inspiración para muchos artistas. Este es el caso de Charles Alfred Meurer, quien vio de esta forma la escalera real o «Royal Flush».



Origen:
Italia
Baraja:
inglesa
N° de naipes:
52 cartas
Jugadores:
de 2 a 7
Duración de la partida:
a establecer por los jugadores
Dificultad:
♣
Tipo de juego:
envite

NÚMERO DE JUGADORES

Cualquiera entre un máximo de siete jugadores y un mínimo de dos. Sin embargo, las partidas más interesantes son las jugadas por un número de jugadores comprendido entre cinco y siete, ya que de este modo aumenta la cantidad de información (cartas destapadas sobre la mesa) de la que disponen los jugadores para establecer sus estrategias.

TIPO DE BARAJA

Como en todas las variedades de poker, en el calatone se emplea la baraja inglesa de 52 cartas. En general, no suele usarse ningún comodín.
Como en la mayoría de juegos en los que hay que hacer varios repartos de cartas, pueden usarse dos barajas de diferente color en el reverso. De este modo, mientras una está en juego, la otra queda barajada junto al que ha de repartir en el turno siguiente, lista para ser empleada una vez finalizado el juego en curso. Así se eliminan los tiempos muertos y la partida se hace más ágil.

BARAJA DESCARTADA

Como en el poker corriente, para que la partida de calatone sea más competida es posible adaptar el número de cartas en juego al número de jugadores que participan en la partida. De este modo es más fácil ligar jugadas. Como también aumenta la probabilidad de ligar algunas jugadas respecto de otras, el orden de éstas debe alterarse. Sin embargo, conviene recordar que el calatone es mucho más interesante si el número de jugadores es amplio (de cinco a siete), y que es mejor jugar con la baraja completa.

VALOR DE LAS CARTAS

En el calatone sólo importa el valor relativo de las cartas, que de mayor a menor es el mismo que en el poker: as, rey (*King*), dama (*Queen*), jota (*Jack*), diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
Todos los palos tienen idéntico valor, sin preferencia alguna, en cualquiera de las jugadas. Al referirse a cartas iguales, se indica que se trata de cartas con el mismo índice, es decir, del mismo número.

LAS JUGADAS DEL CALATONE

Las jugadas que cada jugador de calatone puede hacer con cinco de sus siete cartas son las mismas que en el caso del poker. Sin embargo, debe tenerse en cuenta una particularidad que afecta a la escalera y el color. En el calatone, de las siete cartas que se reparten se toman únicamente cinco para formar la jugada. Existen, por ello, dos posibilidades de rectificar la mala jugada e, incluso, de ligar una buena jugada alternativa (trío, por ejemplo) con las dos cartas que no ligan para escalera o color, más una de las cartas con las que se intentaba esta jugada. De esta forma, en el calatone es más aconsejable intentar estas jugadas que en el poker. Por otra parte, con tantas cartas en juego (siete por jugador), las jugadas de cartas iguales (pareja, doble pareja, trío, poker y full) son muy difíciles de ligar a partir del trío. La conjunción de estas dos circunstancias lleva a que los jugadores de calatone que han ligado una pareja con las dos o tres primeras cartas recibidas suban mucho las apuestas, para obligar a retirarse a los que sólo tienen proyectos de color o de escalera.

Las jugadas del calatone son, de mayor a menor y jugando sin comodines, las siguientes:

1. *Escalera de color*: cinco cartas correlativas del mismo palo. Es la mayor jugada que puede obtenerse. Puede haber empate. Si dos escaleras de color no están formadas por las mismas cartas, gana la escalera cuyo extremo superior tenga más valor. La escalera de color formada por las cartas del diez al as de un palo se llama *escalera real*.
2. *Poker*: cuatro cartas iguales. En caso de ligar poker más de un jugador, gana el que lo tiene de cartas más altas.
3. *Full*: tres cartas iguales combinadas con otras dos cartas iguales entre sí. Gana el que tenga el trío de cartas más altas. No puede haber empate.
4. *Color*: cinco cartas cualesquiera del mismo palo. Si hay dos jugadores con esta jugada, gana el que tenga la carta más alta. Si en ésta empatan, la carta siguiente determina al vencedor, y así sucesivamente. Si las cinco cartas de los dos jugadores fueran iguales, habría empate.
5. *Escalera*: cinco cartas correlativas de distintos palos. En caso de que más de un jugador complete una escalera, gana aquella que empiece por la carta más alta. Si las cartas de los dos jugadores son iguales, habrá empate.
6. *Trío*: tres cartas iguales y dos cualesquiera que no combinen entre sí. Gana el trío de cartas mayores.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

abrir Ser el primero en hacer una apuesta en una ronda de envites.

apuesta mínima Menor cantidad que puede apostarse en una ronda de envites.

apuesta máxima Mayor cantidad que puede apostarse en una ronda de envites.

envite Apuesta.

hablar Efectuar un jugador una declaración válida en su turno durante el curso de una ronda de envites. Las declaraciones son: *paso*, *voy* o *veo*, *subo* y *no voy*.

ligar Combinar las cartas de la mano en una de las jugadas válidas en el calatone.

mano Cada una de las fases de una partida comprendida entre el reparto de las cartas y su recogida.

no ver No igualar la apuesta del jugador anterior.

pasar Ceder el turno para abrir los envites.

retirarse Abandonar una mano.

ver Igualar la apuesta del jugador anterior.

VALOR DE LAS CARTAS

En el calatone el valor de las cartas es el siguiente, de mayor a menor:

As (A)
Rey (K)
Dama (Q)
Jota (J)
Diez
Nueve
Ocho
Siete
Seis
Cinco
Cuatro
Tres
Dos

7. *Cinco figuras* (o *figuras*): cinco cartas con letras-índice J, Q, K o A, ya que el as se considera una figura para esta jugada. Gana el jugador que tenga la carta más alta. En caso de empate, gana la carta siguiente, y así sucesivamente. Puede haber empate.

8. *Dobles parejas*: dos parejas de cartas de diferente valor. Si más de un jugador tiene dobles parejas, gana el que tenga la pareja de cartas más altas. En caso de empate, gana el que tenga la segunda pareja de más valor, y si persiste el empate, el que tenga la quinta carta más alta. Si, finalmente, ésta carta también coincide, los jugadores empatan.

9. *Pareja*: dos cartas iguales y tres cualesquiera sin ligar. Gana la pareja formada por cartas más altas. En caso de empate, gana el que tenga las cartas de mayor valor entre las tres cartas sueltas.

10. *Carta mayor* o *carta más alta*: si ninguno de los jugadores tiene alguna de las combinaciones anteriores, gana el que tenga la carta más alta.

En la formación de las jugadas hay que tener siempre en cuenta que, aunque cada jugador recibe siete cartas, sólo cinco son válidas y las otras dos forman un descarte *obligatorio*.

LAS JUGADAS DEL CALATONE

Ordenadas de mayor a menor son las siguientes:
Escalera de color Cinco cartas consecutivas del mismo palo
Poker Cuatro cartas iguales
Full* Tres cartas iguales y otras dos iguales
Color* Cinco cartas del mismo palo no consecutivas
Escalera* Cinco cartas consecutivas de cualquier palo
Trío Tres cartas iguales
Figuras Cinco cartas con índice de letra: A, K, Q, J
Doble pareja Dos cartas iguales y otro par de cartas iguales
Pareja Dos cartas iguales
Carta mayor Cinco cartas cualesquiera

* Jugando con 40 cartas o menos, el color vale más que el full. Algunos jugadores dan mayor valor a las escaleras con as que al color.

PRELIMINARES

El banquero. Para facilitar los cambios de las fichas y las cuentas de los jugadores en relación a los pagos y cobros finales, es conveniente designar a uno de los jugadores para que se haga cargo de la caja de las fichas que se utilizan para apostar.

El dador. Se suele sortear el jugador que será el primero en dar las cartas. A continuación, en cada una de las manos, los jugadores se irán turnando para hacerlo, siguiendo el mismo orden en el que se desarrolla la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

Como en el caso del poker corriente, antes de iniciar una partida de calatone es necesario aclarar todas las cuestiones opcionales del juego y establecer el acuerdo de todos los jugadores participantes sobre ellas. Naturalmente, será necesario, asimismo, que se determine el primer jugador que dará las cartas y el lugar que ocuparán los jugadores en la mesa.

Antes de repartir las cartas, el jugador que debe hacerlo las baraja y las da a cortar al jugador de su derecha. Cualquier otro jugador que lo pida puede barajar las cartas, pero el último en hacerlo debe ser siempre el dador.

El dador reparte dos cartas boca abajo a cada jugador, empezando por el de su izquierda. Concluido el reparto, cada jugador elige cuál de

sus dos cartas quedará tapada y cuál destapada. Empieza entonces la *primera ronda de envites*. El primer jugador que «habla» en cada ronda de envites es el que *muestra* la mejor jugada. Así, inicia la ronda el jugador que tiene expuesta la carta más alta. En caso de que dos o más jugadores coincidieran, prevalecería el criterio del orden de reparto para iniciar las apuestas.

En cada ronda de envites, las posibilidades de hablar de cada jugador son las usuales del poker:

- *pasar*, ceder la primera voz al jugador siguiente;
- *apostar*, arriesgar una cantidad en la jugada propia;
- *retirarse*, abandonar las apuestas en esa mano.

Los siguientes jugadores hablarán en el orden que se ha seguido para el reparto de cartas, a partir del primer jugador que ha hablado.

Las apuestas se hacen colocando la cantidad apostada en el centro de la mesa.

Si el primer jugador ha pasado o se ha retirado, el segundo jugador tiene las tres mismas opciones que aquél. Pero si el primer jugador ha hecho una apuesta, el segundo jugador y los siguientes también tienen tres opciones, aunque distintas de las anteriores:

- *no ver* (o *no ir*), que significa que no acepta el envite y se retira de esa mano;
- *ver* la apuesta, es decir, apostar la misma cantidad que el primero;
- *apostar una cantidad superior* (siempre limitada por el máximo establecido).

Después de que un jugador ha hecho una apuesta, los jugadores siguientes ya no pueden pasar, han de apostar por lo menos una cantidad idéntica o retirarse.

Continúa la ronda de envites y cada jugador habla en su turno, hasta que se han igualado las apuestas de todos los jugadores que siguen en la partida.

Una vez concluida esa ronda de envites, se da una tercera carta boca arriba a cada jugador que sigue en juego. A partir de esta carta, todas serán boca arriba o destapadas, por lo que al final del reparto cada jugador tendrá seis cartas destapadas y una carta tapada o boca abajo, cuyo valor sólo él conocerá.

Durante toda la mano sigue dando las cartas el que empezó a distribuirlas, aunque se hubiera retirado del juego.

SABÍA QUE...

... EN EL SIGLO XVI EL LUGAR EN LA MESA PODÍA SER CAUSA DE PECADO

Así lo asegura el *Tratado del juego*, compuesto por fray Francisco de Alcozer y publicado en Salamanca en 1559. En el capítulo segundo, titulado «Que los jugadores traspasan los mandamientos», puede leerse: «El primer mandamiento prohíbe tener dioses ajenos, y a él se reducen las supersticiones. Contra él pecan los jugadores cuando, viendo que pierden, se mudan de un lugar a otro, lo cual es vano y supersticioso, porque no tiene más virtud un lugar que el otro para que ganen. Lo segundo pecan contra este mandamiento en levantarse del juego para desechar (como ellos dicen) la desdicha. Estas culpas comúnmente creo que son veniales en los jugadores, porque no piensan eficazmente que hay más virtud en un lugar que en otro ni que el levantarse del lugar les ha de quitar la dicha, o desdicha...»

No es necesario ser creyente para saber que el lugar que se ocupa en la mesa no tiene demasiada importancia, ya que las cartas no cuentan con atributo alguno para influir sobre el jugador. Sólo su actitud, su modo de jugar y la suerte le llevarán a ganar o perder.

Después de repartida la tercera carta de los jugadores, se inicia la *segunda ronda de envites*, según las opciones indicadas para la primera ronda. El primer jugador que habla es el que tiene la mejor jugada *expuesta*; a continuación siguen hablando los otros jugadores en el mismo orden que para la distribución de las cartas, hasta que todas las apuestas quedan igualadas.

Las demás rondas se ceñirán a la misma mecánica, hasta llegar a la sexta y última ronda. Una vez igualadas las apuestas en esta ronda final, los jugadores descubren la carta que tienen boca abajo para conocer el ganador, e indican la jugada elegida con cinco de sus siete cartas. Si algún jugador formara con sus cartas una jugada que no fuera la mejor posible, se quedaría con esa jugada.

Una vez conocido el ganador, éste recoge todas las cantidades apostadas que se han acumulado en el centro de la mesa y las junta con su resto.

El jugador siguiente al que ha dado la última mano será ahora el que dará las cartas. Si sólo se utiliza una baraja, recogerá las cartas, las barajará y las dará a cortar al jugador que dio la mano anterior. Si se usan dos barajas, el jugador siguiente al dador recoge las cartas y las baraja, mientras el dador da la otra baraja a cortar al jugador anterior y distribuye en dos vueltas las dos primeras cartas boca abajo a cada jugador.

EL GANADOR Y LOS JUGADORES RETIRADOS

El ganador de una mano de calatone es el que tiene la mejor jugada con cinco de sus siete cartas. Se lleva todas las apuestas que están en juego.

Si un jugador pudiera formar con cinco de sus siete cartas una jugada mejor, pero no lo declarara, la jugada no sería válida, aunque fuera superior que la considerada ganadora.

Un jugador también gana la mano si es el único que queda compitiendo en alguna de las rondas de envites.

Si en alguna de la rondas todos los jugadores pasan, gana las apuestas el jugador que tiene la mejor jugada con las cartas distribuidas hasta ese momento.

Cuando un jugador considera que no vale la pena apostar por sus cartas las cantidades envidadas por otros jugadores, puede retirarse del juego (no de la partida). Para ello, basta que diga *no voy* o *me retiro*. Esta declaración se acompaña del gesto de poner boca abajo todas sus cartas, y depositarlas en el montón formado por las cartas de los otros jugadores que se hubieran retirado antes.

Una vez que un jugador se ha retirado de una mano y no participa en el juego, se convierte en un observador hasta el término de la mano.

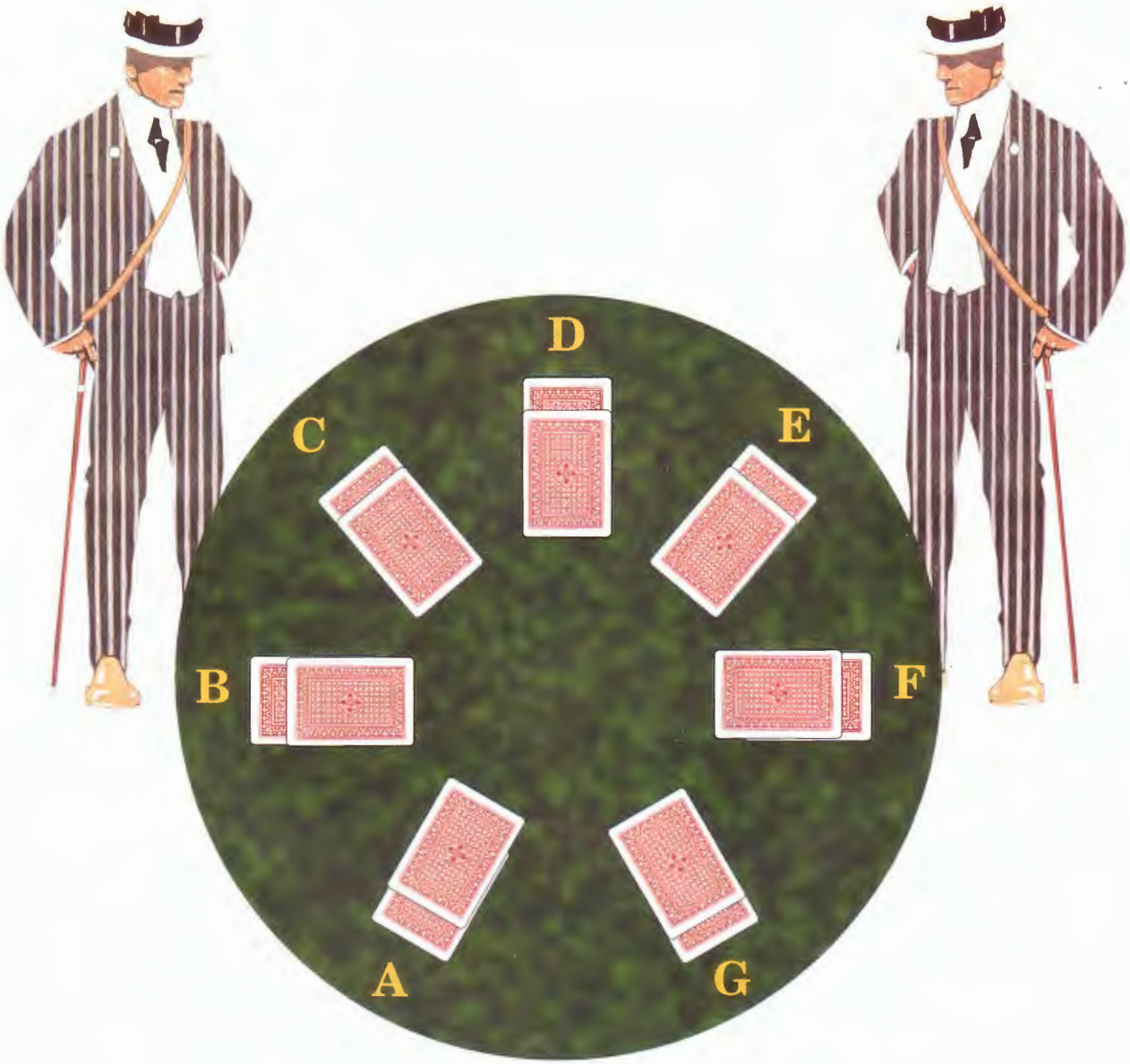
No es correcto que un jugador que gana se retire de la partida sin dar oportunidad a los otros jugadores de recuperar sus pérdidas. Sin embargo, un jugador puede retirarse –aun ganando– si se ha llegado a la hora establecida al inicio de la partida o durante ésta. Si éste accediera a prolongar la partida, debería acordarse una nueva hora límite para el término de la misma.

PARTIDA COMENTADA

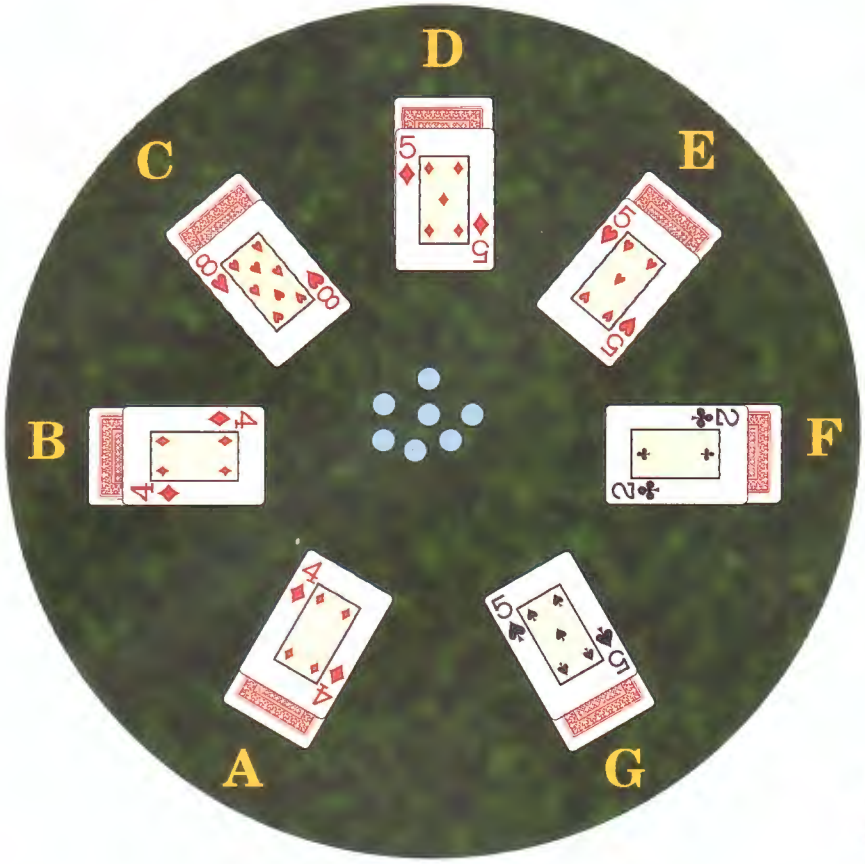
Siete jugadores van a disputar una partida de calatone. La apuesta mínima será de 100 y la máxima de 5.000. Los palos no tendrán valor para decidir el ganador.

VALOR DE LAS FICHAS

100	500	1.000

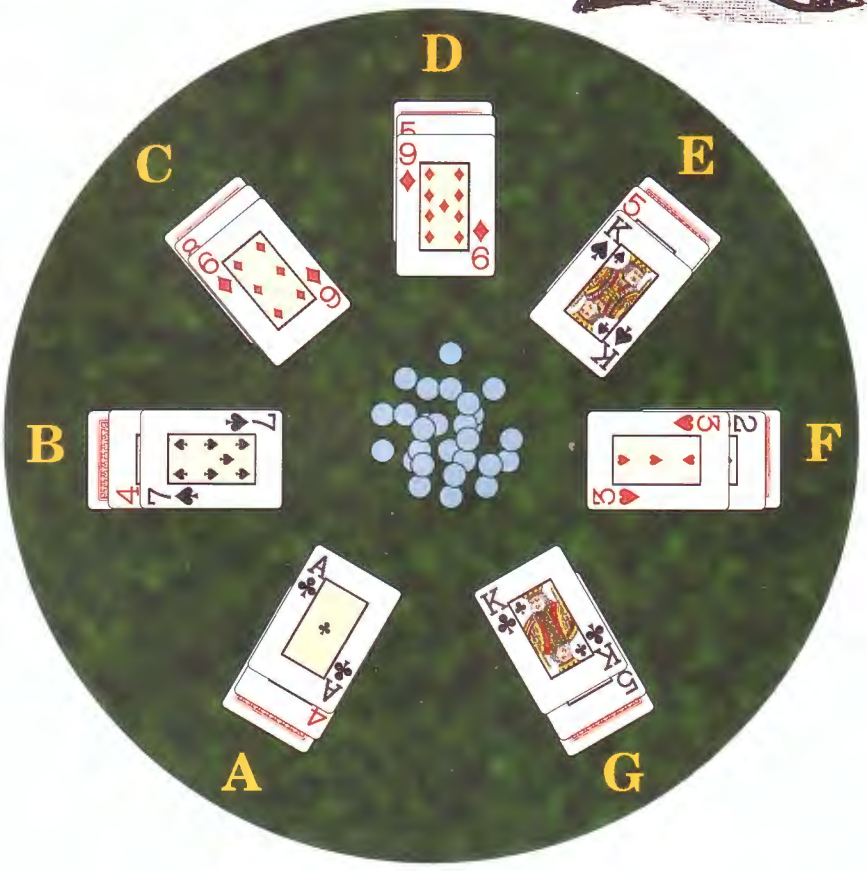


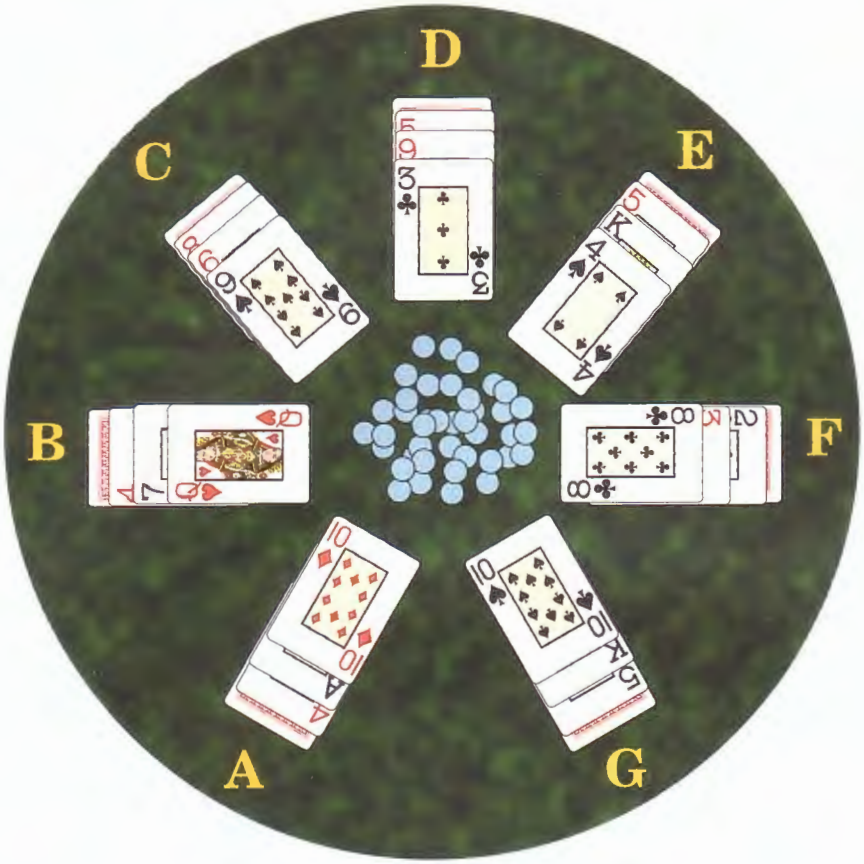
1 G, que es el dador, reparte dos cartas boca abajo a cada jugador. Cada uno de ellos las estudia y decide cuál de ellas estará boca abajo durante toda la partida, oculta para el resto de los jugadores. La otra tendrá que destaparse.



2 C es el primero en hablar, ya que su ocho de corazones es la carta más alta y por tanto es el que tiene la mejor jugada expuesta en la mesa. Hace una apuesta mínima (100) para seguir jugando, que todos los jugadores ven.

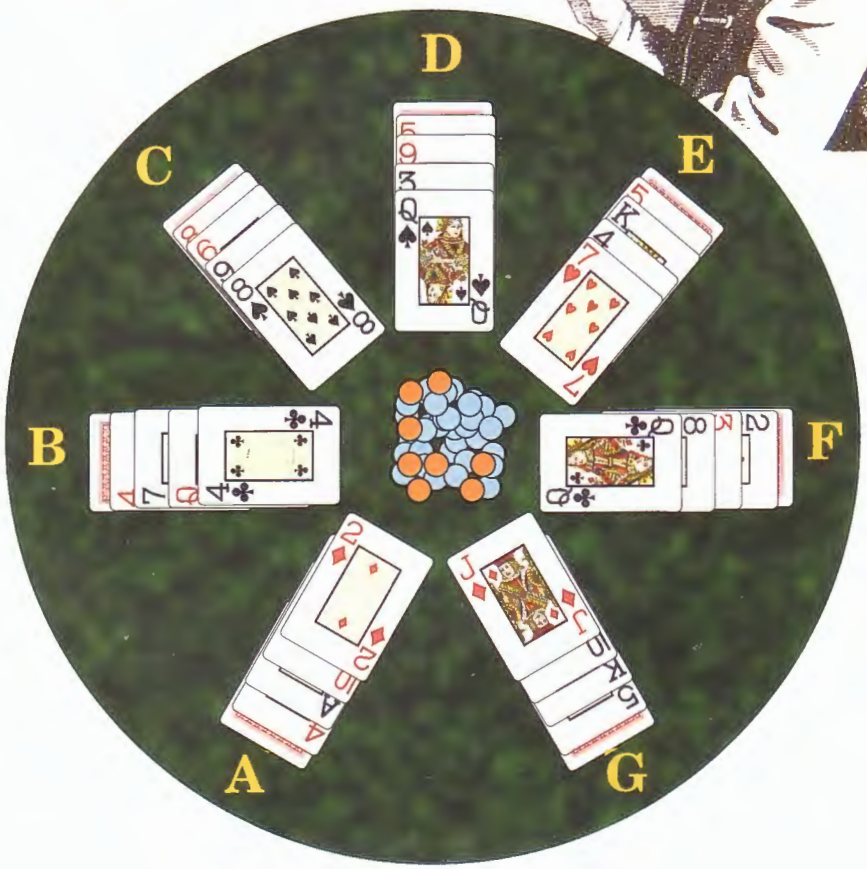
3 G da la tercera carta, descubierta, a cada jugador. Ahora el primero en hablar es A, cuyo as es la mejor jugada a la vista, por ser la carta más alta. A apuesta sólo tres fichas (300) porque no quiere asustar a los demás jugadores y que se retiren. Prefiere que las apuestas vayan aumentando poco a poco. Como ninguno de los otros jugadores tiene aparentemente una jugada buena, se limitan a ver la apuesta de A y seguir la partida.



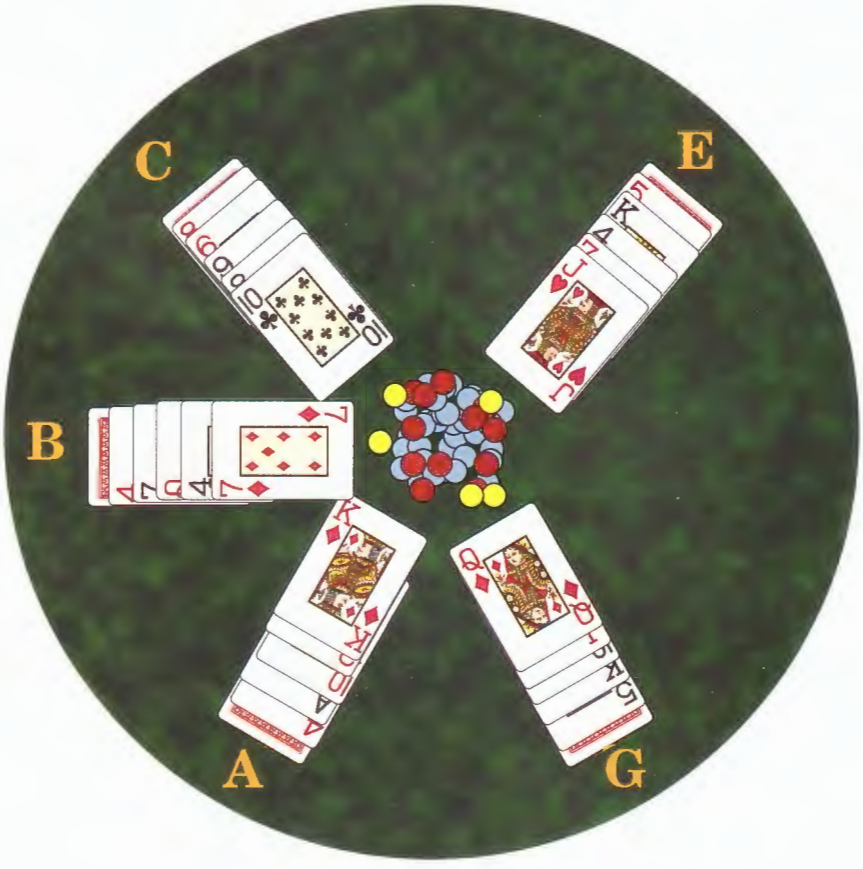


4 G da ahora una cuarta carta, descubierta, a cada jugador. La mejor jugada expuesta sobre la mesa sigue siendo el as de trébol de A, que apuesta dos fichas más. Los otros jugadores, que como mucho cuentan sólo con proyectos más o menos sólidos de escaleras, se limitan a ver la apuesta de A.

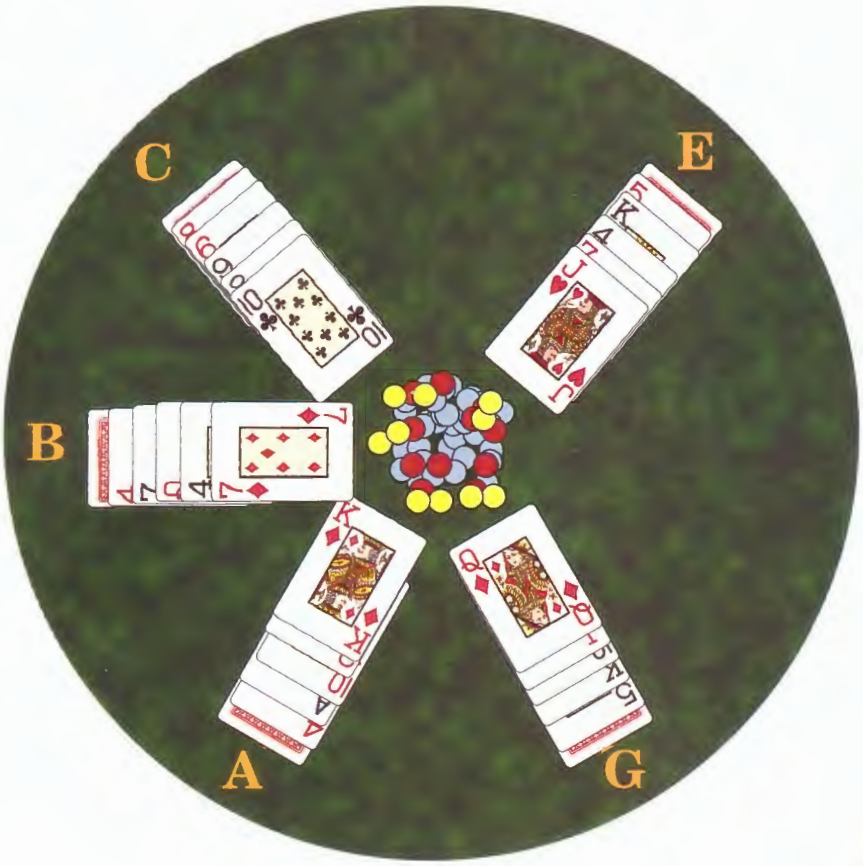
5 Tras los envites, G da la quinta carta a cada jugador. La mejor jugada que aparece ahora sobre la mesa es la pareja de ochos de C, que decide apostar fuerte y pone una ficha de 500. D no ha conseguido ligar nada y sus proyectos son muy remotos, por lo que decide retirarse antes de tener que seguir apostando. E, con su sólido proyecto de escalera abierta, ve la apuesta de D. F también se retira. G sube la apuesta a dos fichas de 500. A, que llevaba rato esperando que el juego se animara, lo ve y sube otra ficha de 500. B se limita a ver la apuesta de A.



6 Las apuestas han vuelto a C, quien pone las dos fichas de 500 que le faltan para ver las apuestas de A y B. E pone también sus dos fichas de 500 para igualar las apuestas. G sólo tiene que poner una, ya que antes había puesto dos, al ser el primer jugador que había aumentado la apuesta. Después de que cada jugador ha colocado tres fichas de 500, las apuestas están igualadas entre A, B, C, E y G. D y F se han retirado, han dado la vuelta a sus cartas, y ya no volverán a jugar hasta que empiece el siguiente juego con un nuevo reparto.

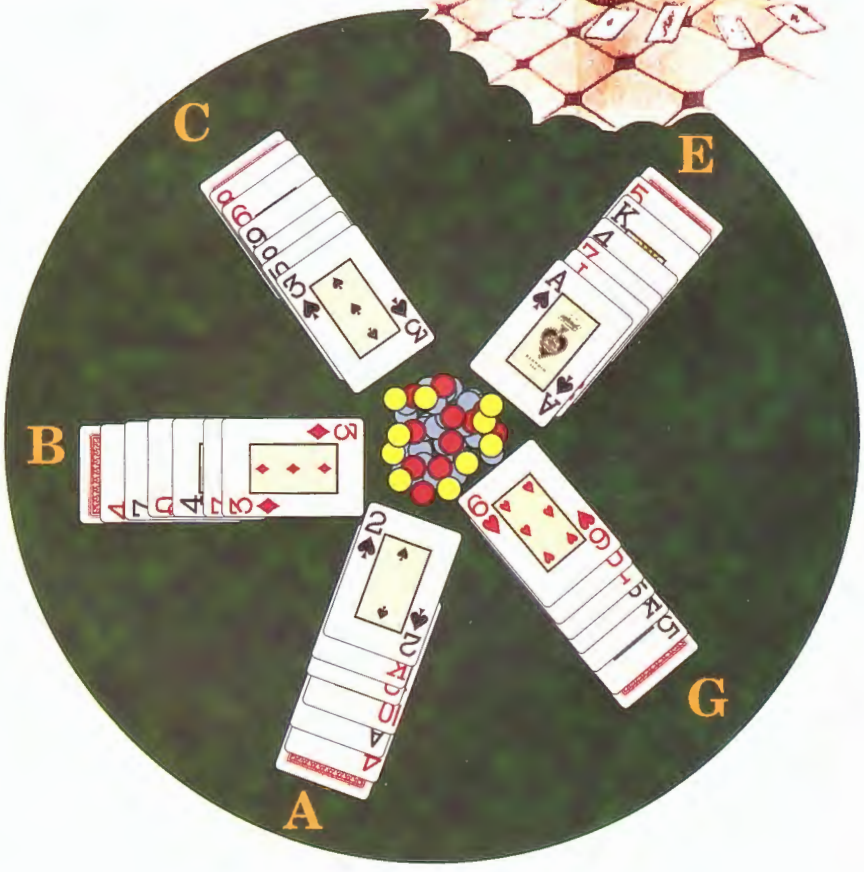


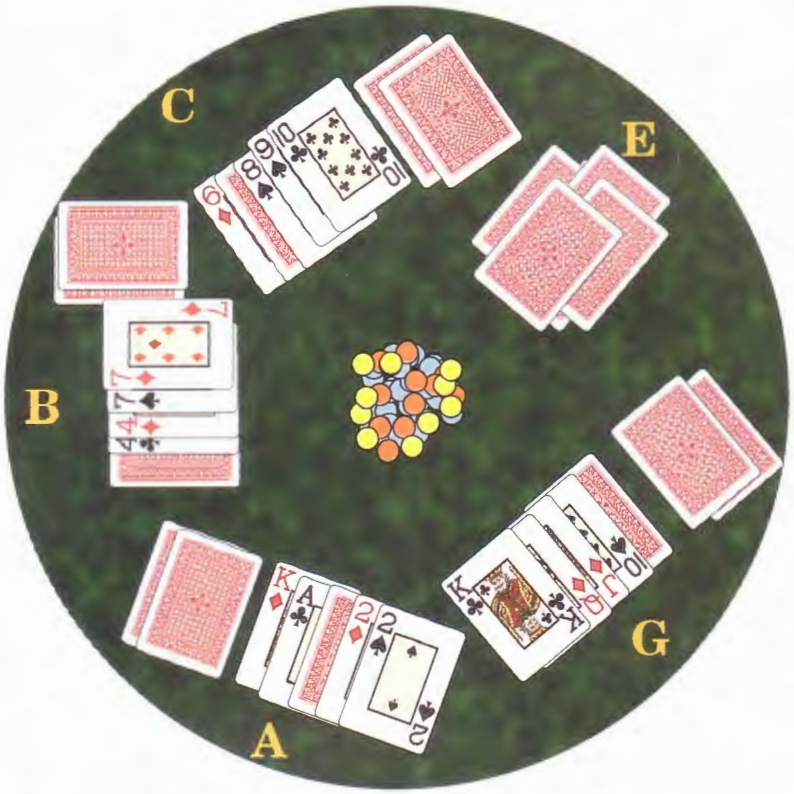
7 Cerrados los envites, G da la sexta carta a los jugadores que continúan en la partida. La jugada visible más alta que aparece ahora es la doble pareja de cuatros y sietes de B, que inicia las apuestas con una ficha de 1.000. C, que tiene un sólido proyecto de escalera y una pareja de ochos, ve la apuesta. E sigue con su proyecto de escalera y también decide ver. G parece que está a punto de completar otra escalera (si no lo ha hecho ya) y no sólo ve la apuesta sino que sube otra ficha de 1.000.



8 A decide ver las dos fichas para igualar las apuestas. Inmediatamente B, C y E ven las fichas adicionales que han puesto G y A, quedando de este modo igualadas las apuestas de los cinco jugadores.

9 Ya sólo falta repartir la séptima y última carta boca arriba, como las cuatro anteriores, para que queden definidas las jugadas de cada uno. Tras este último reparto se comprueba que E no ha conseguido ligar nada valioso (como máximo una pareja) y se retira sin esperar el inicio de las apuestas. Ahora ya sólo queda el enfrentamiento final entre A, B, C y G, que decidirá quién es el ganador de esta partida.

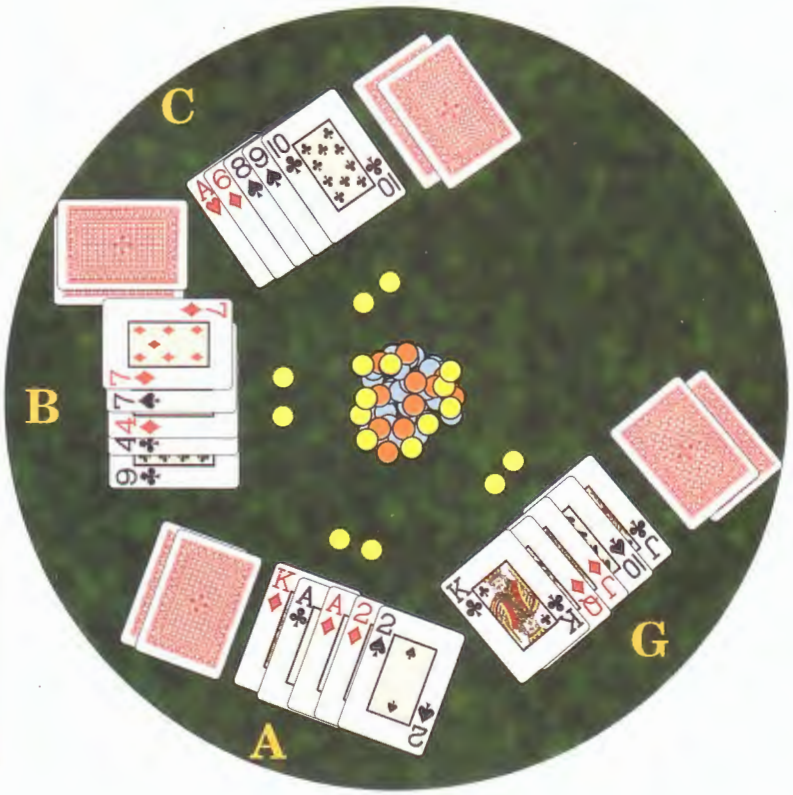




10 A descarta el diez y el cuatro de diamantes, y se queda con la doble pareja de ases (uno de ellos boca abajo) y doses, junto con el rey de diamantes. B se descarta del tres de diamantes y la reina de corazones; sobre la mesa muestra una doble pareja de cuatros y sietes. C deja el ocho de corazones (deshaciendo su pareja de ochos) y el tres de picas, para simular que tiene una escalera. Los descartes de G son el seis de corazones y el cinco de picas, con lo que le queda un proyecto de escalera que estaría completa si la carta oculta fuera un nueve o un as.

11 Cada jugador ha visto sus cartas y las de los contrarios. Evalúan las posibilidades y deciden la estrategia a seguir. El que tenga la jugada más fuerte o el más templado será el ganador. A es el que tiene la mejor jugada real y el que se lleva las ganancias.

La estrategia básica del calatone es la misma que la del poker descubierto de siete cartas: apostar fuerte en las primeras rondas con pareja o una jugada superior, para eliminar competidores antes de que éstos consigan una jugada mejor. Para los jugadores que tengan proyecto de escalera o color, la estrategia consistirá en resistir los embates de los otros jugadores, o retirarse si las apuestas son demasiado altas, a la espera de combinaciones más favorables en las siguientes manos. No debe olvidarse que las apuestas que no se ganan son apuestas perdidas *definitivamente*, nunca inversiones de cara al futuro. Por ello, hay que tener cuidado con las apuestas cuando se acerca la hora límite para terminar la partida.



PUNTO Y BANCA

El punto y banca es un juego de casino en el que participan varios jugadores (apostantes) que juegan contra el casino, pudiendo apostar tanto contra la banca (*punto*) como a favor de ella (*banca*). Es una variante americana del bacarrá de carácter más popular, ya que al hacerse todas las apuestas contra el casino y no entre los jugadores, el jugador puede apostar cualquier cantidad comprendida entre el mínimo y el máximo establecido por la mesa.

OBJETIVO DEL JUEGO

Lograr una combinación de cartas que valga 9 puntos o se acerque lo más posible a esta puntuación y, en cualquier caso, mejorar la puntuación contraria.

El punto y banca es uno de los juegos de casino más antiguos.

Origen: **Estados Unidos**

Baraja: **6 u 8 francesas**

N° de naipes: **312 (6 x 52) o 416 (8 x 52)**

Jugadores: **número indeterminado**

Duración de la partida: **a criterio del jugador**

Dificultad: **♣**

Tipo de juego: **de apuesta**

NÚMERO DE JUGADORES

En las partidas de punto y banca pueden participar sentados tantos jugadores como divisiones haya indicadas en la mesa. Normalmente esta tiene 12 divisiones.
También pueden realizar sus apuestas los jugadores que permanezcan de pie y sean autorizados por la dirección del casino.
Debe tenerse presente que los «jugadores» de punto y banca no son jugadores de una partida de cartas en el sentido habitual con el que se entiende esta expresión, sino que son apostantes de una de estas dos suertes: punto o banca.

TIPO DE BARAJA

Las barajas que se utilizan para jugar a punto y banca son del modelo llamado de estilo francés o baraja francesa. Deben tener índices pequeños y su tamaño debe ser de 57 por 88 milímetros.
Según los casinos, también se utilizan las barajas de estilo inglés (barajas inglesas). Asimismo, según lso casinos, pueden usarse 6 u 8 barajas de 52 cartas para formar el mazo.

VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas tienen el valor indicado por su índice desde el as (1) al nueve (9), excepto los dieces y las figuras (*cartas blancas*) que valen 0 puntos.

VALOR DE LAS COMBINACIONES

El valor de las dos (o tres) cartas del jugador es igual a las unidades de su suma. Es decir, para conocer el valor de una mano hay que sumar el valor de las cartas que la componen y despreciar las decenas, ya que sólo valen las unidades. Por ejemplo, una mano con un ocho y un tres vale un punto ya que la suma de 8 y 3 es 11.
Cada jugador (el punto y la banca) recibe dos cartas, a las que puede añadirse una tercera de acuerdo con las leyes del juego (véase DESARROLLO DEL JUEGO). Puede

VALOR DE LAS COMBINACIONES DE LAS CARTAS

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
2	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1
3	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2
4	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3
5	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4
6	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5
7	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
8	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7
9	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8

observarse que no siempre esta tercera carta mejora el valor del mano, ya que incluso –debido a que sólo cuentan las unidades de la suma– puede empeorar el valor de la mano.

PERSONAL Y ELEMENTOS DE JUEGO

En cada mesa de juego de punto y banca debe haber un jefe de mesa y dos o tres croupiers. Los elementos necesarios para el desarrollo de la partida, además de las cartas, son el sabot o distribuidor y la mesa de juego. También se suele utilizar una pala para llegar a los lugares alejados de la mesa.

El jefe de mesa es el director del juego en todas sus fases. Entre sus funciones se encuentra la de llevar una lista en que se determine el orden de prioridad para cubrir las plazas que queden vacantes.

Los croupiers son los responsables de las apuestas de sus respectivos lados de la mesa, así como de la recogida de apuestas perdedoras y el pago de las ganadoras. Se encargan de recoger la deducción que haya que hacer en beneficio del casino (véase BANCA), recibir las propinas e introducirlas en la ranura destina-

La combinación máxima en el juego de punto y banca es el nueve.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

banca Uno de los lances a los que se puede apostar en el juego de punto y banca. Cuando se apuesta a este lance y se gana, el casino se queda una comisión del 5% del premio obtenido. También se llama banca al casino proque responde de los pagos de todas las apuestas.

blanca Dícese de la carta de valor nulo (figura o diez) en el juego del punto y banca.

carta-bloqueo Carta de color distinto al resto de las cartas de juego que se coloca hacia el final del mazo de cartas para indicar esta circunstancia.

carta para la banca Expresión con la que el croupier indica que se debe dar una tercera carta a la banca.

carta para el jugador Expresión con la que el croupier indica que se debe dar una tercera carta al punto.

cartas Voz con la que el croupier indica que ya se pueden dar las dos primeras cartas al punto y a la banca para iniciar el juego.

cesta Abertura de la mesa de juego que se destina a recibir las cartas usadas en las sucesivas jugadas.

croupier Cada uno de los empleados del casino que son responsables del pago y cobro de las apuestas, así como de recoger la deducción que haya que hacer en beneficio del casino, recibir las propinas e introducirlas en la ranura destinada a guardarlas que hay en la mesa; son también los encargados de la mezcla de las cartas y de colocarlas en el distribuidor y en la cesta; asimismo anuncian el comienzo de cada jugada y la mano ganadora. Deben informar a los jugadores de las reglas que deben seguir en cada caso y harán correr el sabot de un jugador a otro cuando corresponda. En general tiene a su cargo toda la mecánica del juego.

distribuidor Caja o recipiente de madera en la que se colocan las cartas después de barajarlas y cortar para irlas extrayendo una a una –deslizándolas por una abertura frontal– sin que sea posible alterar el orden en el que salen dichas cartas.

el jugador se planta con... Expresión que utiliza el croupier para indicar el valor de la mano de punto cuando no debe recibir una tercera carta.

jefe de mesa Director del juego en todas sus fases.

la banca se planta con... Expresión que utiliza el croupier para indicar el valor de la mano de la banca cuando no debe recibir una tercera carta.

mesa de juego Mueble sobre el que se desarrollan las partidas de punto y banca. Debe ser de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en sus lados mayores destinados a acoger al jefe de la mesa y a los dos croupiers, respectivamente. Tiene una serie de departamentos separados y numerados a partir del de la derecha del jefe de mesa que tiene el número 1; la numeración de estos departamentos da la vuelta a la mesa hasta la izquierda del jefe de mesa. Cada departamento numerado puede dar acogida a un jugador sentado. Sobre la mesa existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca, cuya numeración se corresponde con la de los departamentos de los jugadores. También tiene unas aberturas en su parte central destinadas a recibir las cartas usadas (*cesta*), las propinas y los billetes cono los que los jugadores han comprado fichas.

natural Mano que vale 9 u 8 puntos.

no va más Expresión con la que el croupier cierra la fase de juego dedicada a que los jugadores hagan sus apuestas.

pala Instrumento de madera que utiliza el croupier para acercar las cartas al jugador y recogerlas, así como para tomar y dejar las fichas de las apuestas y los premios, según corresponda.

punto Lance del punto y banca contrario al de banca. Los premios de punto se pagan a la par.

da a guardarlas que hay en la mesa. También son los encargados de la mezcla de las cartas y de colocarlas en el sabot o distribuidor antes de su utilización, y en la cesta después de usarse, al tiempo que comprueban el estado de las mismas, por si fuera necesario sustituirlos por otros nuevos.

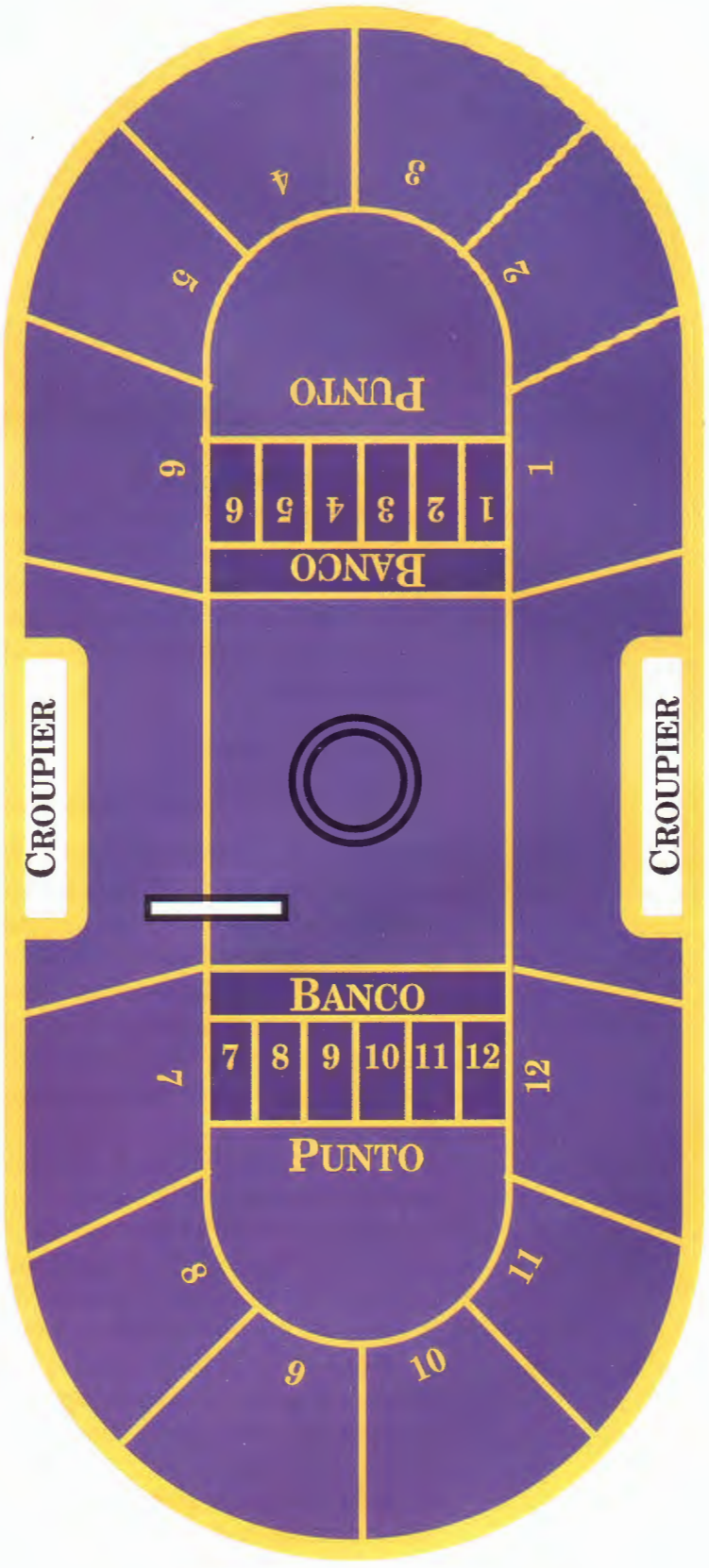
Asimismo anuncian el comienzo de cada jugada y la mano ganadora. Deben informar a los jugadores de las reglas que deben seguir en cada caso y harán correr el sabot de un jugador a otro cuando corresponda.

El distribuidor o sabot es una caja de madera en la que se colocan las cartas después de barajarlas y cortar para irlas extrayendo una a una –deslizándolas por una abertura frontal– sin que sea posible alterar el orden en el que salen dichas cartas.

La mesa de juego debe ser de forma ovalada, con dos cortes o hendiduras situadas una frente a otra en sus lados mayores destinados a acoger al jefe de la mesa y a los dos croupiers, respectivamente.

En la mesa hay una serie de departamentos separados y numerados a partir del de la derecha del jefe de mesa que tiene el número 1; la numeración de estos departamentos da la vuelta a la mesa hasta la izquierda del jefe de mesa. Cada departamento numerado puede dar acogida a un jugador sentado. Sobre la mesa existe asimismo igual número de casillas destinadas a recibir las apuestas hechas a favor de la banca, cuya numeración se corresponde con la de los departamentos de los jugadores.

En la parte central de la mesa existen unas aberturas. Una de ellas se llama *cesta* y se destina a recibir las cartas usadas en las sucesivas jugadas; otra es para intro-



Mesa para el juego de punto y banca.

TABLA DE JUEGO DE LA BANCA

Puntuación de las dos primeras cartas de la banca	Puntuación del punto (después de la tercera carta si la ha pedido)									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	T
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P
5	P	P	P	P	T	T	T	T	P	P
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

ducir los billetes que se cambien por fichas o placas; por último, debe haber una o dos aberturas más destinadas a guardar las propinas que se den a los empleados (recuérdese que no llevan bolsillos en sus chaquetas).

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Los jugadores distribuyen las cartas por turno, desde el jugador situado en el departamento 1 hasta el último, moviéndose el sabot hacia el jugador de la derecha. Esta distribución es optativa y si algún jugador no quiere realizarla, simplemente pasa el sabot al jugador de su derecha.

El jugador que distribuye las cartas juega la mano de la banca, aunque no es obligatorio que apueste a favor de banca, puede apostar también a favor de punto. La mano de punto o de jugador la tiene el que ha hecho la apuesta más alta a favor de esa mano; si ningún jugador ha apostado por punto, tiene sus cartas el croupier.

Cuando la banca pierde, deja de tener derecho a distribuir las cartas y debe pasar el sabot al jugador de la derecha siguiendo el turno establecido.

PUNTO Y BANCA

Como ya se ha mencionado, los jugadores de punto y banca no son jugadores tradicionales de cartas sino meros apostantes, de un modo similar al de los apostantes de la ruleta o la *boule*.

En una mano de punto y banca, y sea cual sea el número de jugadores o el sentido de sus apuestas (es decir, en el punto y banca todos los jugadores pueden apostar a favor de punto o todos a favor de banca, diferenciándose en esto del juego del bacarrá, en el que las apuestas en un sentido deben estar equilibradas –«cubiertas»– con las apuestas en el otro), se dan cartas a A y a B, y cada jugador apuesta a que ganará A o que ganará B. Si gana A, los apostantes a favor de A ganan lo mismo que han apostado, mientras que los que han apostado por B pierden el valor de sus apuesta; en cambio, si gana B, los apostantes a favor de A pierden el valor de sus apuestas, mientras que los apostantes a favor de B ganan el valor de sus apuesta *menos el cinco por ciento*. En caso de empate, la partida es nula. En las partidas de punto y banca, se llama punto a A y banca a B. Los pagos y los cobros los realiza el casino. (Es

SABÍA QUE...

... LOS ORÍGENES DEL PUNTO Y BANCA SON MUY ANTIGUOS

El punto y banca y el bacarrá son dos versiones de un mismo juego que apareció en Francia a finales del siglo XV, durante el reinado de Carlos VIII. Una de las huellas de estos antiguos orígenes se mantienen en las cartas que se utilizan en el bacarrá que no tienen índices. Durante varios siglos, se vieron ensombrecidos por otros juegos de apuestas como el monte o el faro. El bacarrá, en sus dos formas, volvió a resurgir a lo largo del siglo XIX; el *chemin de fer* en los casinos europeos y el punto y banca en los americanos, convirtiéndose en uno de los juegos más populares de los casinos cubanos antes de la revolución castrista. De Cuba saltó a Nevada, y desde allí volvió a lograr su popularidad mundial actual, por lo que también es conocido como bacarrá al estilo de Nevada. En los casinos de ese estado –Las Vegas y Reno, principalmente– se le conoce simplemente como «baccarat», mientras que el bacarrá «europeo» se llama *chemin de fer*.

como si hubiera dos ruletas enfrentadas y los jugadores apostaran a que saldría el número más alto en una o en la otra.)

Las cartas de la jugada de punto se dan al jugador que ha hecho la apuesta más alta a favor de este lance (si nadie ha apostado a favor de punto, sus cartas las tiene uno de los croupieres), mientras que las cartas de la banca las recibe el jugador que tiene el turno de dar las cartas.

INICIO DEL JUEGO

Para iniciar el juego, se procederá primero al recuento, mezcla y corte del mazo, que se colocará en el interior del sabot. En la parte final del mazo y de modo que queden por lo menos siete cartas se colocará una carta-bloqueo, cuyo color le permita diferenciarla de las demás, que indicará el final de la talla. Cuando aparezca esa carta sólo se podrá terminar la que se esté llevando a cabo en ese momento y luegose procederá a la recogida de las cartas, a barajarlas y a colocarlas nuevamente en el sabot.

Para acabar de preparar el sabot, el croupier saca la primera carta cuyo índice indicará el número de cartas que se sacan a continuación

En algunos casinos también se acepta la apuesta a «empate», es decir, a la igualdad de valores de las manos del punto y la banca. Este lance se paga 9 a 1.

del sabot y no son útiles para la partida (en este caso el diez y las figuras tienen valor 10).
Después de estas operaciones, recibe el sabot el primer jugador (o aquel a quien le correspondía el reparto si la partida ya estaba en curso) para que proceda a la distribución de las cartas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez preparadas las cartas para sus distribución, antes de realizar ésta los jugadores hacen sus apuestas, hasta que el croupier dice «no va más». Cada jugador puede apostar por punto o por banca colocando las fichas, que ha comprado en la caja del casino o en la mesa de juego, en la zona –del número correspondiente al departamento frente al que está sentado– indicada en la mesa como punto o banca. En ningún caso se aceptan las apuestas que no se han emplazado antes de la orden del croupier de «no va más».

Después de esta orden el croupier dice «cartas» para indicar al dador que puede sacarlas del sabot.
El distribuidor saca dos cartas cubiertas para el punto, que el croupier entrega al jugador sentado con mayor apuesta a favor de este lance. Si ningún jugador ha apostado por punto, el croupier se queda las cartas de punto. A continuación el distribuidor saca las dos cartas de banca –también cubiertas– que se queda él mismo.
El jugador que tiene las cartas de punto les da la vuelta y el croupier canta su valor (en algunos casinos, el croupier toma estas cartas y las coloca a su derecha al tiempo que anuncia su valor). En ese momento, el jugador que hace de banca da la vuelta a sus dos cartas, cuya suma –como siempre sólo las unidades de esta suma– también es cantada por el croupier (en algunos casinos, el croupier toma estas cartas y las coloca a su izquierda).
Según el valor de las cartas puede ser que la mano termine (si el valor de las cartas del punto o de la banca es de 8 o 9) o que uno o los dos jugadores pidan una tercera carta. Esta tercera carta no es opcional, sino que está regulada por las siguientes reglas (recuérdese que los jugadores no juegan realmente, sólo apuestan):

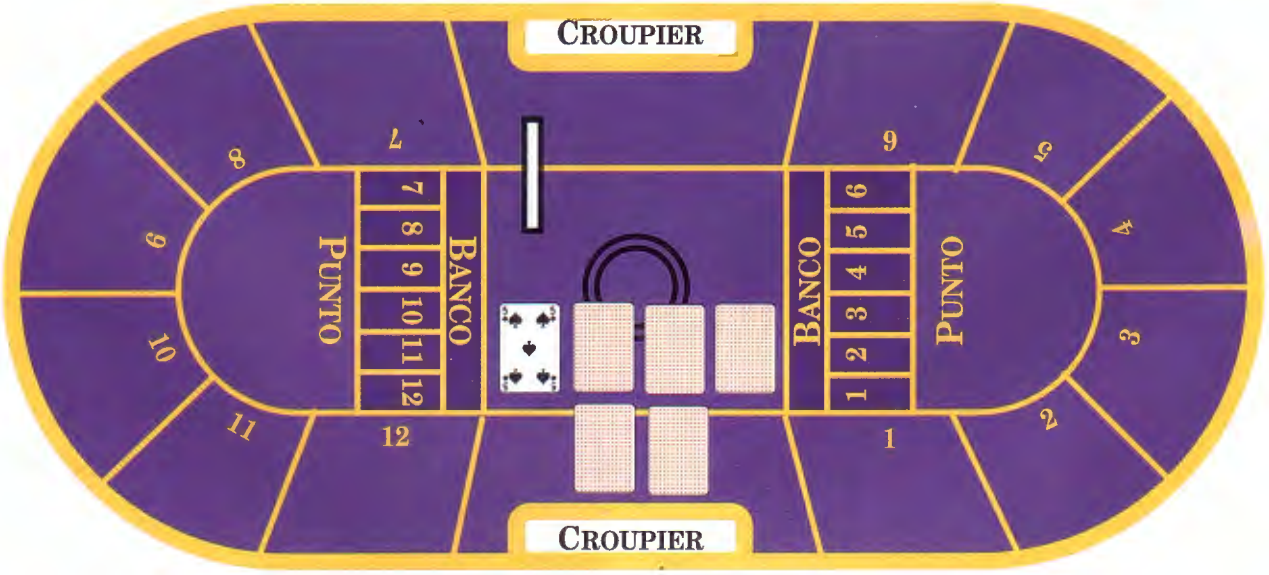
- *el punto* pide carta si tiene 0, 1, 2, 3, 4 o 5 puntos y se planta con 6 o 7 (con 8 o 9 finaliza la mano);
- *la banca* pide carta no sólo en función de su puntuación, sino también de la del punto, de acuerdo con la tabla de la página 54 (T = tercera carta; P = plantarse):

De acuerdo con estas tablas, el croupier anunciará: «el jugador se planta con...» o «carta para el jugador»; después de que el jugador se haya plantado o haya recibido la tercera carta, el croupier anunciará: «la banca se planta con...» o «carta para la banca». El dador dará la tercera carta según el anuncio del croupier.
Finalizada la jugada, el croupier anunciará la mano ganadora y se procederá al pago de las apuestas ganadoras, deduciendo el 5% de las de la banca, y recogiendo las perdedoras.
Si ha habido empate, la mano es nula y los jugadores pueden recoger sus apuestas para variarlas o dejarlas para la jugada siguiente.
Si el ganador ha sido el punto, el sabot pasará al jugador siguiente; en caso contrario, el mismo jugador distribuirá las cartas en la mano siguiente, siempre después de los anuncios de «no va más» –que cierra las apuestas– y «cartas» del croupier.

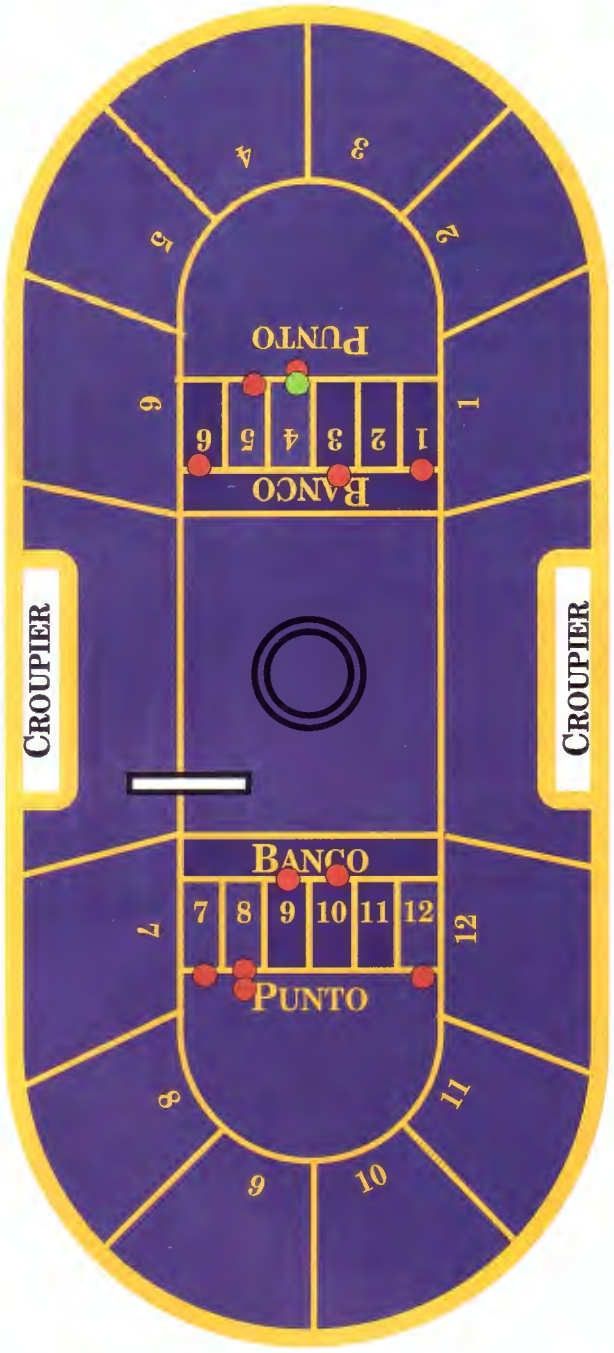
PARTIDA COMENTADA

En una partida de punto y banca, los jugadores-apostantes se colocan alrededor de la mesa ocupando los lugares vacíos. También se puede apostar estando de pie, si lo autoriza el director de la mesa. Para apostar el jugador debe estar provisto de fichas, que puede obtener en la caja central del casino o en las mismas mesas de juego. En el punto y banca, el casino se queda con un 5% cuando gana la apuesta a favor de banca. Por ello se utilizan aquí unas fichas especiales de valor 50, que equivalen al 5% de las fichas de 1.000.

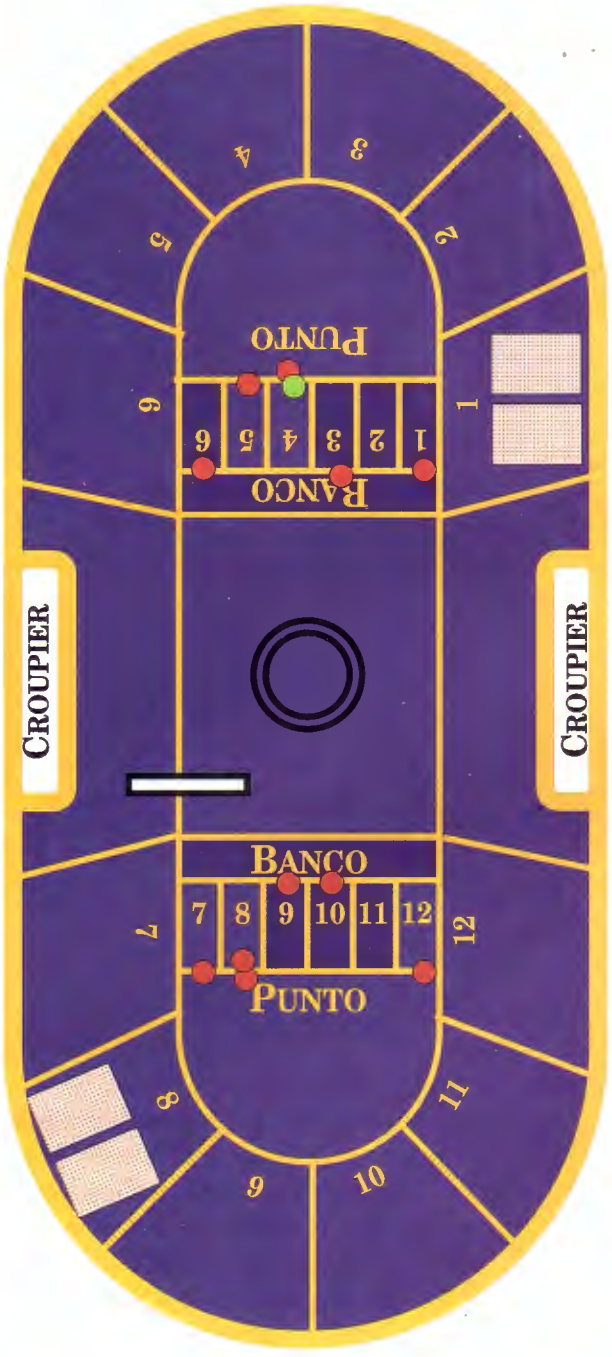
VALOR DE LAS FICHAS



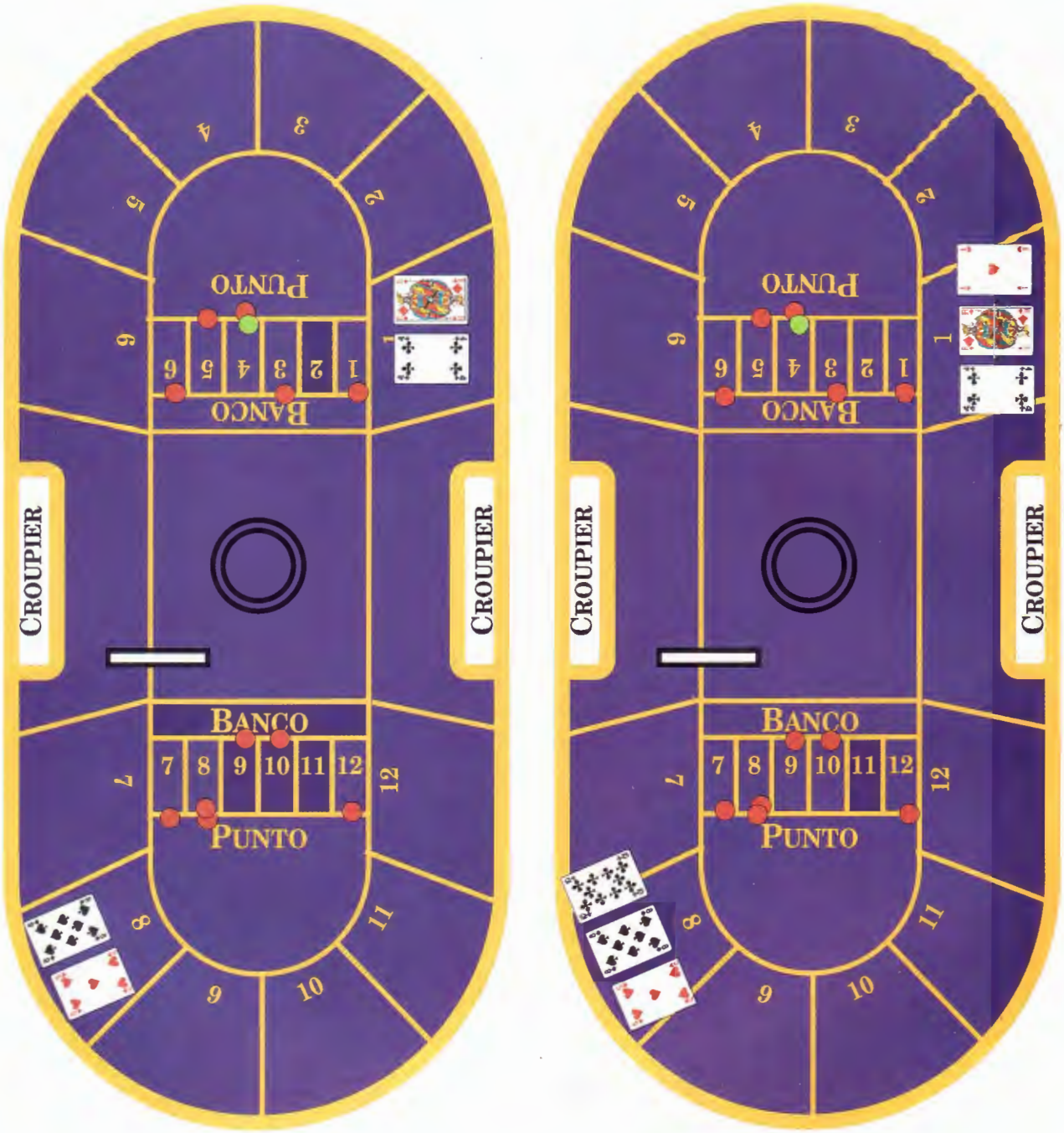
1 Antes de empezar cada sesión de punto y banca, y también en el curso de ésta si se terminan las cartas, hay que prepararlas en el sabot o distribuidor. Se mezclan las ocho barajas y se colocan en el distribuidor. La primera carta que se saca sirve para indicar el número de cartas iniciales que deberán retirarse del distribuidor y no participarán en el juego.



2 Los jugadores colocan sus apuestas según sus preferencias, en función de su intuición o incluso de acuerdo con los cálculos estadísticos realizados a partir de los resultados anteriores. Todas las apuestas pueden realizarse a favor de una de las dos opciones, y en tal caso la otra queda sin apostantes. Incluso el jugador banca (cuya única función distinta de la de los otros jugadores es la de sacar las cartas del distribuidor) puede apostar a favor de punto.



3 El jugador 8 es el que ha hecho la apuesta más alta a favor de punto. Por ello recibe las cartas correspondientes a esta opción. Las cartas de banca las «juega» el jugador que tiene el turno del sabot o distribuidor. Este jugador no arroja las cartas hasta la posición del otro jugador, sino que es un croupier quien toma con la pala las cartas que se han sacado del distribuidor y las pasa al jugador correspondiente (el 8 en este caso).



4 Los jugadores dan la vuelta a las cartas para que todos los jugadores que hay alrededor de la mesa puedan ver claramente sus valores. Si el valor de las cartas del punto o de la banca es 8 o 9 termina el juego y gana el bando que tiene las cartas cuyo valor se acerca más a 9. En otros casos se consultan las tablas para saber si hay que tomar carta o no.

5 Los jugadores reciben su tercera carta, ya que es lo establecido según las tablas de tiraje. Debe tenerse en cuenta que estas tablas no son un indicador de estrategia –como pueden ser las utilizadas por los jugadores en otros juegos similares (por ejemplo, el Black Jack)–, sino que señalan la obligación de tomar o no tomar la tercera carta. Tampoco hay opción de tomar una cuarta carta, aunque el juego haya empeorado después de la tercera carta.

La principal diferencia entre el punto y banca y el bacarrá es que en el primero se juega contra el casino, como en la ruleta, y en el segundo unos apostantes juegan contra otros, como en el poker. Por ello, en el punto y banca es posible mantener las apuestas entre un mínimo y un máximo establecido por el casino (en el bacarrá no es posible porque las apuestas de los jugadores deben equilibrarse en los dos sentidos). Esto permite jugar con una estrategia similar a las apuestas de la ruleta en una cualquiera de las suertes pares (rojo-negro, par-impar, falta-pasa). Esta estrategia consiste en jugar una determinada cantidad a uno de los lances –500, por ejemplo–; si se pierde, se vuelve a apostar la misma cantidad (nunca conviene doblar en las pérdidas), y así hasta que se ha perdido todo lo que se estaba dispuesto a perder. Por el contrario, si se gana, conviene doblar la apuesta (apostar lo anterior más la ganancia), y si se vuelve a ganar, se dobla otra vez. Pero si se pierde, lo adecuado es volver a la cantidad inicial.

De este modo es posible tener una buena racha y, con tres o cuatro jugadas ganadas, ya se habrá recuperado la inversión y las primeras pérdidas. En ese momento, lo conveniente es volver a empezar las apuestas a partir de la cantidad mínima, pero ya no con los fondos propios, sino con los recibidos del casino.

Algunos jugadores llevan la cuenta de los resultados de las jugadas anteriores en tablas cuadriculadas, que en muchas ocasiones proporcionan los mismos casinos.

Sin embargo, conviene recordar siempre que no hay ninguna ley que impida que uno de los lances resulte ganador durante toda una sesión, ya que las cartas, como sucede en todos los juegos en los que el azar tiene una importante intervención, no tienen memoria ni voluntad alguna de actuar en un sentido u otro. La llamada «ley de los grandes números» sirve únicamente como indicación de una tendencia, pero no garantiza que si, por ejemplo, se lanza un millón de veces una moneda al aire y los resultados obtenidos hasta ese momento han sido que el lado cara ha aparecido 500.000 veces y 499.999 veces el lado cruz, el resultado de la millonésima vez que se lance la moneda haya de ser necesariamente cruz para equilibrar los resultados.

6 Los lances de la partida terminan con los cobros de las apuestas perdidas (punto en este caso) y los pagos de la ganadoras (banca en el juego desarrollado en estas páginas) por parte del casino. Las apuestas a favor de punto se pagan a la par, es decir, se recibe la misma cantidad que se ha apostado. En cambio, del pago de las apuestas a favor de banca –que en principio también se pagan a la par–, el casino descuenta un 5%. Por ello, en este caso, los jugadores reciben 950 en lugar de 1.000.

LA BERLANGA

La berlanga es un antiguo juego de envite francés (el *berlan*), cuyo nombre moderno (*brelan*) se usa en todos los juegos para denominar la combinación formada por tres cartas del mismo valor (trío).
Por su sencillez tuvo una gran expansión en Francia a partir del siglo XVI y se convirtió en uno de los juegos preferidos por los tahúres. Todas las casas de berlanga que existieron en Francia, excepto nueve, fueron clausuradas durante el Directorio para evitar los excesos de dichos tahúres.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir un trío de cartas del mismo valor.

La berlanga fue uno de los juegos preferidos por los tahúres en el siglo XVI. Detalle del lienzo «Proverbios flamencos» de Pieter Brueghel, el Viejo.

Origen: **Francia**

Baraja: **francesa de piquet**

N° de naipes: **32 cartas**

Jugadores: **de 3 a 5**

Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**

Dificultad: ♣

Tipo de juego: **de apuesta**

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de berlanga se desarrollan habitualmente entre tres, cuatro o cinco jugadores, aunque puede participar un número mayor.

TIPO DE BARAJA

La berlanga se juega con la baraja francesa de 32 cartas (baraja de belote), en la que se han retirado doses, treses, cuatros, cincos y seises.

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor especial, ya que se trata de un juego en el que sólo interesa conseguir un trío o berlanga. El trío de valets (la «favorita») es la mejor jugada, seguida por el resto de tríos en su orden habitual de mayor a menor.

LAS JUGADAS DE LA BERLANGA

Sólo existe una jugada en la berlanga, que precisamente da nombre al juego: la berlanga o trío.

EL DADOR

Al inicio de la partida se sortea quién dará las cartas en primer lugar. El turno irá pasando de jugador en jugador siguiendo la dirección en que se den las cartas. Es indiferente que se haga de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

LA PUESTA

Al iniciar la partida, se acuerda el valor de la *puesta,* que cada jugador colocará en un plato en el centro de la mesa en cada reparto de cartas.

ORDEN DE LAS JUGADAS

Trío de valets (V) o la «favorita»
Trío de ases (1)
Trío de reyes (R)
Trío de damas (D)
Trío de dieces (10)
Trío de nueves (9)
Trío de ochos (8)
Trío de sietes 7)

VOCABULARIO ESPECÍFICO

berlanga Trío de cartas del mismo valor.
favorita Dícese de la berlanga de valets, que constituye la jugada de mayor valor.
ligar Combinar las cartas de la mano formando un trío o berlanga.
puesta Cantidad que cada jugador coloca antes de cada reparto de cartas para participar en el juego.

El valor de estas puestas será ganado por el primer jugador que obtenga un trío. De tenerlo dos en la misma jugada, ganará el trío de más valor.

PRIMER TOQUE O DESCARTE

Una partida de berlanga se puede jugar, según se establezca, *al primer toque* o *con descarte.*
Jugar al primer toque es simplemente jugar sin descarte. Los jugadores se limitan a apostar antes del reparto. Si sus tres cartas forman el trío de mayor valor, ganan. Si ningún jugador tiene trío, se recogen las cartas, pasa el turno de repartir y se repite la puesta sobre la anterior para iniciar una nueva jugada.

Jugar con descarte es hacerlo de un modo similar al del poker. Si ningún jugador tiene trío tras el primer reparto, cada uno de ellos se descarta de una, dos o tres cartas según estime conveniente y se procede a un nuevo reparto. A veces, para recibir cartas en este segundo reparto, se acuerda otra puesta que puede ser del mismo valor que la primera o inferior. Si tras el segundo reparto ningún jugador consigue trío, se recogen las cartas y se continúa como en el caso del juego al primer toque.

INICIO DEL JUEGO

Una vez sorteado el primer dador y acordado el valor de cada puesta, se repartirán tres cartas, de una en una, a cada jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO

Si un jugador tiene trío reclama el valor de las puestas. Si más de un jugador lo tiene, ganará el trío de mayor valor.
Si nadie tiene trío y se juega con descarte, se procede a efectuar el cambio de cartas. Cada jugador se descarta de las que desea cambiar y recibe, de una vez, el mismo número que ha dejado. En caso de que ningún jugador tenga trío, las puestas quedan para el primer ganador de la mano siguiente.

El término *berlanga* deriva del francés antiguo *berlan* (la palabra francesa moderna es *brelan*). Originalmente se usaba para indicar el trío en los juegos de dados y más tarde pasaría a denominar el tapete sobre el que se jugaban. Como ese mismo tapete se utilizaba para jugar a las cartas, acabó por dar nombre al juego de naipes en el que la jugada máxima es un trío.

SABÍA QUE...

... LA BERLANGA (EL BRELAN) TUVO UNA GRAN INFLUENCIA EN LA VIDA SOCIAL DE LOS SIGLOS XVII Y XVIII

Se encuentran testimonios de esta influencia en un cuadro que se conserva en el museo de Amberes, *La berlanga* (*Le brelan*) de Théodore Rombouts, así como en el grabado anónimo *La berlanga de la vida humana.*

En la *Enciclopedia* se puede leer referente a la berlanga: «No hay ningún otro juego de azar más terrible y atrayente. Es difícil jugarlo sin sentirse atrapado por él, y cuando esto sucede, ya no se pueden soportar los otros juegos.»

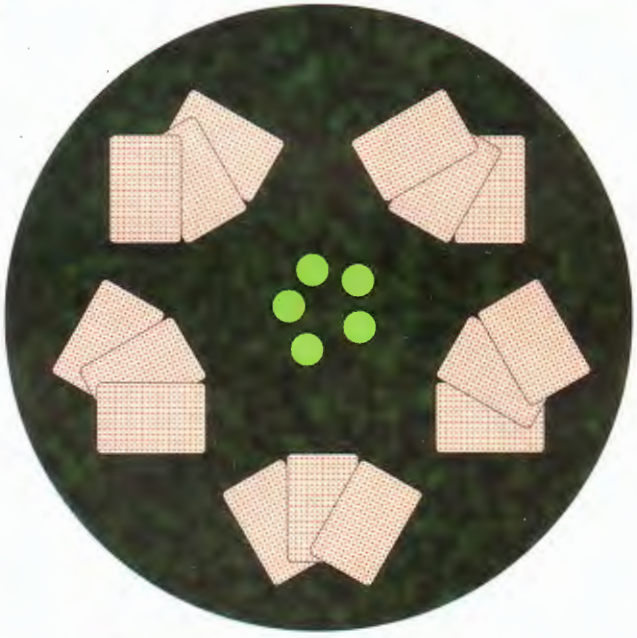
Eran tantos los que se arruinaban al jugarlo que ya Luis XIV trató de prohibirlo, aunque sin éxito.

En un pequeño opúsculo que el matemático Gottfried Wilhelm Leibniz escribió en París, *Una curiosa idea sobre un nuevo tipo de espectáculos* (1675), que trataba sobre la creación de una exposición permanente para mostrar al público los resultados y descubrimientos científicos más interesantes de la época, proponía incluir una «habitación para jugar a la berlanga» dentro de una «Academia de juegos».

PARTIDA COMENTADA

Las partidas de berlanga son una cuestión de puro azar. En este juego, cada jugador apuesta básicamente a que obtendrá un trío o berlanga antes de que lo haga cualquiera de los otros jugadores. Un juego de mecánica tan sencilla fue muy atractivo tanto para los jugadores apostantes como para los tahúres, que vieron la ocasión de ganar fácilmente el dinero de los incautos, especialmente cuando se juntaban varios y manipulaban las cartas. En este juego, se tiene el trío o no se tiene, por lo que, a diferencia del poker, no hay lugar para la estrategia, como puede observarse en la partida que se desarrolla a continuación.

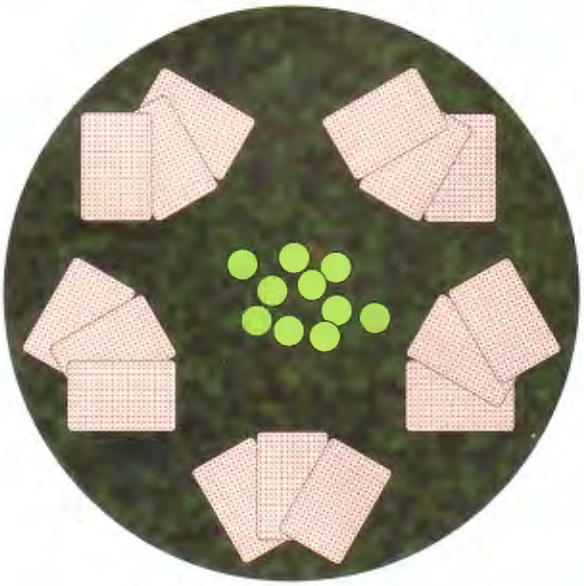
VALOR DE LAS FICHAS



1 Cada juego parcial de la berlanga se inicia con la colocación de la puesta (o apuesta) fijada por parte de los jugadores. A continuación, el dador reparte tres cartas a cada uno de los jugadores; es indistinto que el reparto se haga hacia la derecha o hacia la izquierda.

2 Una vez distribuidas las cartas, los jugadores las miran. Si ninguno de ellos tiene un trío o berlanga, se dejan las cartas y se pasa al juego siguiente. La probabilidad de obtener un trío en la berlanga es de una entre 930.

3 Antes de volver a dar las cartas para el juego siguiente, cada uno de los jugadores debe hacer una nueva puesta. Normalmente, cada una de estas puestas sucesivas es del mismo valor que la primera.



4 Después de que los jugadores han hecho su puesta, el dador (que ahora es el siguiente al que acaba de dar) reparte tres cartas a cada jugador, de una en una.

La berlanga es un juego de tan puro azar que daría lo mismo que las cartas se dieran boca arriba en caso de jugar al primer toque.

5 Si alguno de los jugadores tiene un trío, muestra sus cartas al resto de los jugadores y se convierte en el ganador del juego, por lo que recoge todas las apuestas.

LA BERLANGA PARA TRES

La berlanga para tres es una variante del juego de la berlanga clásico en el que se ha introducido el descarte, es decir, la posibilidad de mejorar la jugada recibida en el reparto, de modo que el juego deja de ser de puro azar y en él interviene la estrategia. Estos descartes se realizan acompañados de una serie de envites, de modo similar al poker actual, ya que la berlanga para tres es uno de sus precedentes.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir ligar una jugada de valor con las tres cartas de la mano.

Por la sencillez de sus normas y las cuantiosas apuestas que podían realizarse, la berlanga fue también muy popular entre la alta sociedad.

Origen: **Francia**

Baraja: **francesa (de piquet)**

N° de naipes: **32 cartas**

Jugadores: **3**

Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**

Dificultad: ♣♣

Tipo de juego: **envite**

NÚMERO DE JUGADORES

Como su nombre indica, esta variante de la berlanga es básicamente para tres jugadores. Puede participar un número más elevado de jugadores, aunque no es recomendable que sean más de seis, ya que el número de cartas que se emplean en el juego, 32 en total, no lo hace aconsejable.

TIPO DE BARAJA

La berlanga se juega con la baraja francesa de 32 cartas (baraja de belote o piquet), que está formada por los ases, reyes, damas, valets, dieces, nueves, ochos y sietes de los cuatro palos de la baraja francesa, es decir, se juega sin doses, treses, cuatros, cincos y seises (como en el poker cuando se utiliza una baraja reducida).

VALOR Y ORDEN DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor especial, ya que, como en otros juegos de envite, lo importante es su orden, que es el usual en la baraja francesa, es decir, de mayor a menor: as, rey, dama, valet, diez, nueve, ocho y siete. Existe, sin embargo, una excepción, ya que la mejor jugada es la conocida como la «favorita» y es la formada por tres valets. En todas las otras jugadas se respeta el orden habitual de las cartas.

LAS JUGADAS DE LA BERLANGA PARA TRES

A diferencia de la berlanga clásica en la que sólo existe una jugada, que precisamente da nombre al juego (la berlanga o trío), en el jue-

LAS JUGADAS DE LA BERLANGA PARA TRES

De mayor a menor, las jugadas de la berlanga para tres son:

Trío o berlanga de valets («la favorita»).

Trío o berlanga: tres cartas del mismo índice.

Escalera de color: tres cartas consecutivas del mismo palo (el as puede ser la inferior, por lo que es válida la secuencia as-siete-ocho).

Escalera: tres cartas consecutivas de cualquier palo (el as puede ser la inferior, por lo que es válida la secuencia as-siete-ocho).

Color: tres cartas del mismo palo no consecutivas.

Figuras: tres cartas cualesquiera de las llamadas «vestidas» (reyes, damas, valets). A diferencia de otros juegos, en la berlanga para tres no se considera figura al as.

Pareja: dos cartas del mismo índice.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

berlanga Trío de cartas del mismo valor.

favorita Dícese de la berlanga de valets, que constituye la jugada de mayor valor.

ligar Combinar las cartas de la mano formando una de las jugadas de la berlanga para tres.

mano Conjunto de cartas que tiene un jugador para realizar su juego. También, juego parcial, es decir, parte de una partida comprendida entre una distribución de cartas y su recogida. El jugador mano es el siguiente jugador después del dador; este jugador es el primero en envidar o en pedir cartas tras los descartes. En caso de empate, algunos jugadores dan preferencia a la jugada del mano.

puesta Cantidad que cada jugador coloca antes de cada reparto de cartas para participar en el juego.

go de la berlanga para tres existen otras jugadas, que de menor a mayor son: pareja, figuras, color, escalera, escalera de color y berlanga. Dentro de cada jugada, tiene mayor valor la formada por cartas de orden superior, sin embargo, la jugada conocida como «la favorita» (berlanga de valets) es la mejor jugada de todas.

Pareja. La pareja está formada por dos cartas iguales, es decir, del mismo índice. Cuando dos jugadores tienen pareja, gana la formada por cartas de valor superior. Si las dos parejas fueran del mismo valor, ganaría el jugador cuya tercera carta fuera de más valor. Si persiste el empate, los jugadores se repartirían el valor de las apuestas.

Figuras. Esta jugada está formada por tres cartas «vestidas», es decir, reyes, damas o valets, sin que lleguen a formar una jugada de más valor. Por ello, sólo cabe considerar figuras a la mano formada por una pareja de reyes, damas o valets, acompañada de una de estas cartas de valor distinto, porque si fuera del mismo valor se tendría un trío o berlanga). Si las tres cartas fueran de índice distinto (V, D, R) se tendría una escalera.

Color. Jugada formada por tres cartas del mismo palo. Si dos jugadores tienen tienen color, gana aquel jugador cuya carta superior es de más valor; si hay empate, se comparan las dos cartas siguientes y, de persistir el empate, se comparan las terceras cartas. De haber nuevo empate, los dos jugadores se reparten las apuestas.

Escalera. La escalera está formada por tres cartas consecutivas de palos distintos. El as puede ser la carta superior de la escalera (as-rey-dama) o la carta inferior

(as-siete-ocho), pero no una carta intermedia (no vale la combinación rey-as-siete). Si dos jugadores tienen escalera, gana aquel que tiene cartas de orden superior, aunque puede haber empate. Algunos jugadores consideran que las escaleras con as ganan a las escaleras sin as.

Escalera de color. Esta jugada es idéntica a la anterior (escalera), con la salvedad de que las tres cartas han de ser del mismo palo, como en el color. También puede haber empate, aunque es muy poco probable.

Berlanga. Tres cartas del mismo índice. No puede haber ningún empate. La berlanga de más valor es la de valets, jugada que es conocida como «la favorita».

LOS DESCARTES

En esta modalidad de la berlanga se tiene la opción, después de los primeros envites, de descartarse de algunas cartas de la mano para mejorar la jugada.

Para ello, cada jugador puede dejar una, dos o tres cartas sobre la mesa y recibir a cambio el mismo número de cartas del mazo. En caso de ser muchos los jugadores y los descartes, se mezclaría la parte sobrante del mazo con las cartas de los descartes antes del segundo reparto de cartas para completar las manos de los jugadores. En los descartes las cartas se reparten juntas.

LA PUESTA

Al iniciar la partida, se acuerda el valor de la puesta, que cada jugador colocará en un plato en el centro de la mesa al inicio de cada mano para tener derecho a participar en el juego.

El valor de estas puestas se incrementará con el de los sucesivos envites de los jugadores.

INICIO DEL JUEGO

Una vez sorteado el primer dador y acordado el valor de cada puesta, se repartirán tres cartas, de una en una, a cada jugador.

DESARROLLO DEL JUEGO

A la vista de sus cartas, el jugador mano puede:

pasar: el jugador queda a la espera de ver qué determinación toman los otros jugadores;

envidar: el jugador efectúa una apuesta;

no ir: el jugador deja sus cartas y no participa en el resto de la mano.

Hasta que un jugador envida, los jugadores siguientes tienen estas tres opciones. Cuando un jugador envida, los siguientes pueden:

ver: igualar el envite;

subir: hacer un envite superior;

no ir: retirarse de la mano.

Asimismo, después de un envite, los jugadores anteriores que han pasado deben decidirse por una de estas tres opciones.

Estas opciones se mantienen hasta que todos los jugadores que siguen en el juego han igualado sus apuestas. Cuando se llega a ese punto se procede a los descartes y los cambios de cartas.

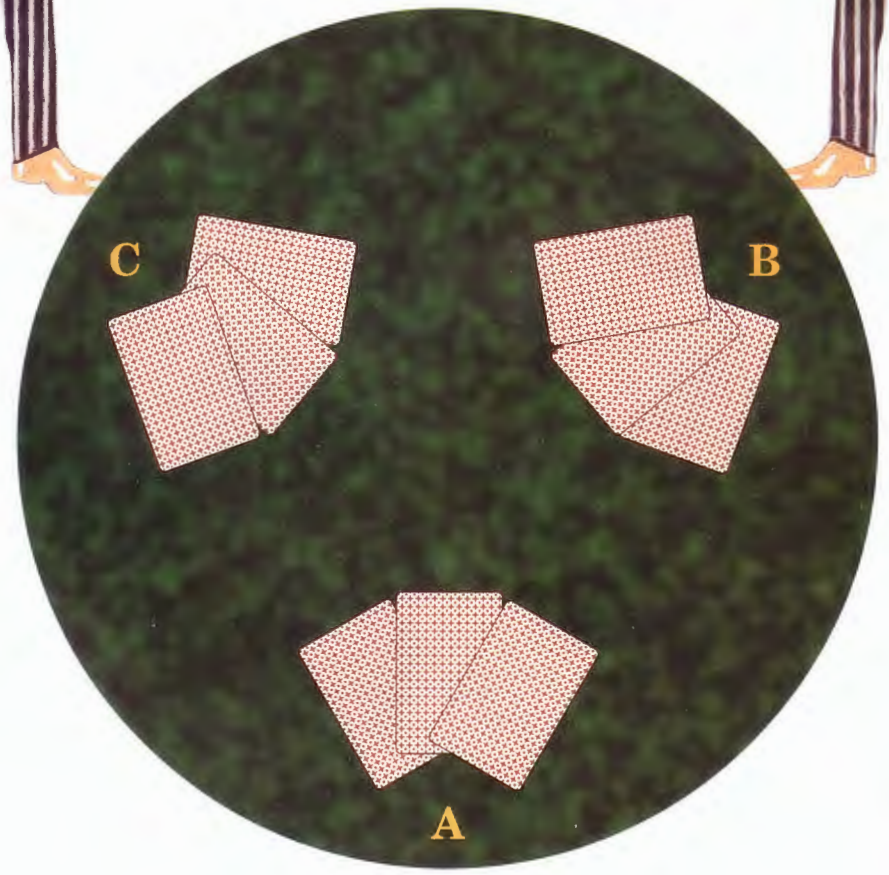
Completadas todas las manos, se inicia una nueva ronda de envites en la que se tienen las mismas opciones indicadas anteriormente. Una vez igualados los envites se procede a descubrir las cartas para conocer el ganador. Si al final de los envites sólo quedara un jugador sin retirarse, éste sería el ganador sin necesidad de descubrir sus cartas.

PARTIDA COMENTADA

En el juego de la berlanga para tres se han introducido algunos elementos de estrategia, muy similares a los del poker, aunque de un nivel muy primario comparado con este juego, debido a la limitación que representa el utilizar únicamente tres cartas.

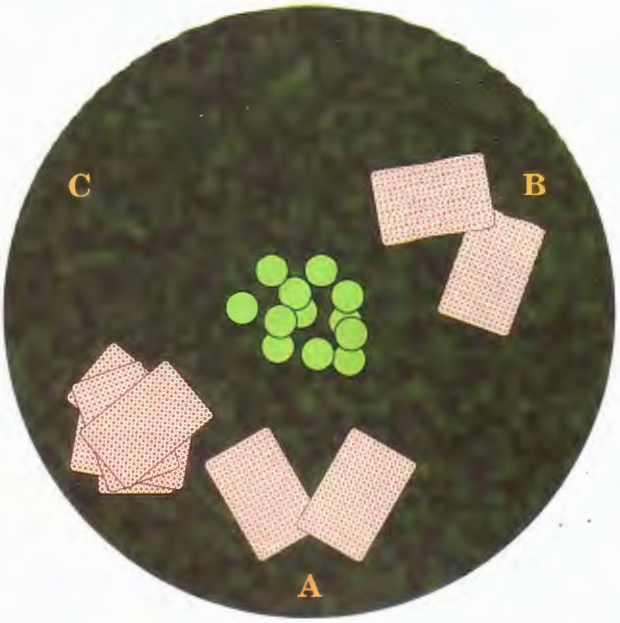
VALOR DE LAS FICHAS

100 500

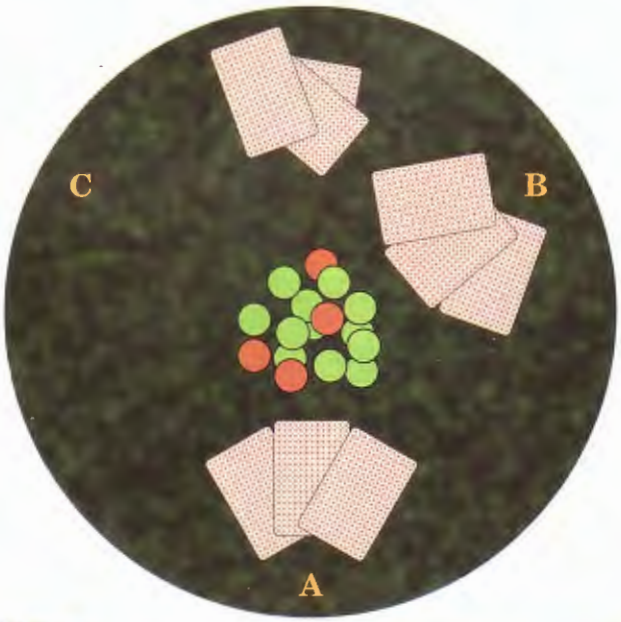


1 El inicio de la partida de berlanga para tres es similar al de la berlanga clásica: los jugadores hacen su puesta en el centro de la mesa, y a continuación el dador reparte a cada uno de ellos tres cartas, de una en una.

2 Antes de proceder al descarte y cambio de las cartas hay una ronda de envites. Aquí un jugador ha envidado tres fichas de 100 y los otros han visto el envite.



3 A se descarta de una carta, ya que tiene una pareja. B intenta ligar una escalera, mientras que C prefiere recibir tres nuevas cartas.



4 Después de los descartes, parece que A y B han ligado sus jugadas, ya que A ha envidado dos fichas de 500 y B ha visto el envite.

La berlanga para tres se transforma en un juego de estrategia, únicamente gracias a los descartes y a los envites de los jugadores. Un jugador de la berlanga deberá tener en cuenta las diferentes probabilidades de las jugadas derivadas del número de cartas de que dispone.

5 La jugada de A, una berlanga de dieces, es superior a la de B, una escalera. A es el ganador y se llevará todas las fichas acumuladas en el centro de la mesa.

TREINTA Y CUARENTA

El treinta y cuarenta es un sencillo juego de casino muy popular en Francia, pero poco conocido fuera de ese país. Se trata de uno de los juegos de apuestas más antiguos, ya que sus orígenes se remontan al siglo XV. Durante el siglo XVI se extendió por todo el continente europeo, donde mantuvo su popularidad hasta el siglo XIX.

OBJETIVO DEL JUEGO

Acertar la apuesta sobre la combinación de las cartas expuesta por el croupier.

«Jugadores de cartas», obra del pintor holandés Lucas van Leyden. Los orígenes del treinta y cuarenta son muy antiguos y se remontan al siglo XV.

Origen: **Francia**

Baraja: **6 francesas**

N° de naipes: **324 cartas**

Jugadores: **ilimitado**

Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**

Dificultad: ♣

Tipo de juego: **de apuesta**

NÚMERO DE JUGADORES

Como en la mayoría de los juegos de cartas cuyas partidas tienen como marco los casinos, el número de jugadores, en el sentido de participantes en la partida, es ilimitado, o bien su único límite es el determinado por el casino.
Hay que tener en cuenta que el jugador de treinta y cuarenta es básicamente un apostante, no un jugador activo.

TIPO DE BARAJA Y MESA DE JUEGO

Para el juego del treinta y cuarenta se utilizan seis barajas francesas como las empleadas en el bacarrá, es decir, sin índices.
El juego se desarrolla sobre una mesa de juego especial, del tipo denominado «de escudo». Su forma es ligeramente rectangular. En uno de los extremos se sitúa el personal del casino encargado del juego y en el opuesto los jugadores que hacen sus apuestas. En la parte de la mesa correspondiente a los jugadores aparecen indicadas cuatro divisiones correspondientes a las apuestas que pueden realizarse.

VALOR DE LAS CARTAS

En el juego del treinta y cuarenta las cartas tienen el valor en puntos indicado por el número de signos que contienen, excepto las figuras, que valen diez puntos cada una.
El orden de las cartas y su palo no tienen ninguna importancia, aunque sí es importante el color (rojo o negro) del palo de las cartas.

LAS APUESTAS Y SUS PREMIOS

EL juego se desarrolla de una manera muy simple. Después de hacer las apuestas, el croupier tallador saca cartas y las coloca en hilera hasta que su valor total supera los 30 puntos; cuando esto sucede, sigue sacando cartas, pero

VOCABULARIO ESPECÍFICO

apuesta mínima Menor cantidad que puede apostarse en un juego para participar en él. La apuesta mínima es establecida por el casino en cada mesa.

apuesta máxima Mayor cantidad que puede apostarse en un juego para participar en él. La apuesta máxima es establecida por el casino en cada mesa.

color Suerte del treinta y cuarenta que consiste en apostar a que la primera carta del juego será del mismo color que la fila ganadora.

distribuidor Sabot.

inverso Suerte del treinta y cuarenta que consiste en apostar a que la primera carta del juego parcial será del color de la fila perdedora.

negro Suerte del treinta y cuarenta que consiste en apostar a que la fila de ese color ganará.

rojo Suerte del treinta y cuarenta que consiste en apostar a que la fila de ese color ganará.

sabot Caja normalmente de madera utilizada para colocar las cartas después de barajarlas y cortarlas, y de la que se van extrayendo sin que sea posible alterar el orden en el que salen.

tallador Croupier encargado de las cartas en un mesa de juego.

construye otra hilera hasta que el valor total de las cartas supera los 30 puntos. La primera hilera corresponde a negro y la segunda a rojo, sin que estos colores tengan otro significado que distinguir las dos hileras de cartas.
Gana la fila cuyo valor se acerca más a 30.
Los jugadores tienen cuatro posibilidades para apostar:
•*negro*: gana la primera fila de cartas;
•*rojo*: gana la segunda fila de cartas;
•*color*: la primera carta de la fila negra (la primera carta del juego parcial) es del mismo color que la fila ganadora (recuérdese que la carta es físicamente roja o negra, pero la fila sólo tiene esos colores en su denominación, es decir, no tiene por qué estar constituida sólo por cartas rojas o negras);
•*inverso*: la primera carta de la fila negra, es decir, la primera carta del juego parcial, es del mismo color que la fila perdedora (si la fila ganadora es la negra y la primera carta es de picas o tréboles hay color, mientras que si es de corazones o diamantes hay inverso; si la fila ganadora es la roja, para que haya color la primera carta ha de ser de corazones o diamantes, ya que en caso contrario, es decir, si la carta es de picas o tréboles, hay inverso).
Todas las apuestas se pagan a la par, es decir, se cobra lo misma que se ha apostado. En caso de empate, la mano es nula y los jugadores pueden retirar sus apuestas o mantenerlas para la siguiente mano. Cuando esto sucede los jugadores también pueden aumentar sus apuestas, siempre que no sobrepasen el límite máximo establecido. Sólo hay una excepción a esta norma: cuando el empate es a 31. En este caso el casino cobra la mitad de la apuesta y devuelve la otra mitad al jugador, quien, si lo prefiere, puede mantener la apuesta para la siguiente mano y recuperarla si resulta ganador.
Hay un seguro contra el empate a 31 que consiste en hacer un depósito del 1%. En este caso el jugador puede recuperar siempre su apuesta (menos el 1%) en caso de empate, incluso cuando éste es a 31.

VALOR DE LAS CARTAS

Rey	10 puntos
Dama	10 puntos
Valet	10 puntos
Diez	10 puntos
Nueve	9 puntos
Ocho	8 puntos
Siete	7 puntos
Seis	6 puntos
Cinco	5 puntos
Cuatro	4 puntos
Tres	3 puntos
Dos	2 puntos
As	1 punto

LAS APUESTAS

Los jugadores tienen cuatro posibilidades para apostar:
negro: la fila ganadora será la llamada «negro»
rojo: la fila ganadora será la llamada «rojo»
color: la primera carta de la fila negra (la primera carta del juego parcial) será del color de la fila ganadora
inverso: la primera carta de la fila negra (la primera carta del juego parcial) no será del color de la fila ganadora

PERSONAL DEL CASINO

En cada mesa de juego del treinta y cuarenta debe haber un jefe de mesa y dos croupiers.
El jefe de mesa tiene a su cargo el correcto desarrollo del juego. Las misiones de los croupiers son dos: uno se encarga de las cartas (prepararlas y extraerlas), mientras que el otro se encarga del pago de las apuestas ganadoras y del cobro de las perdedoras.

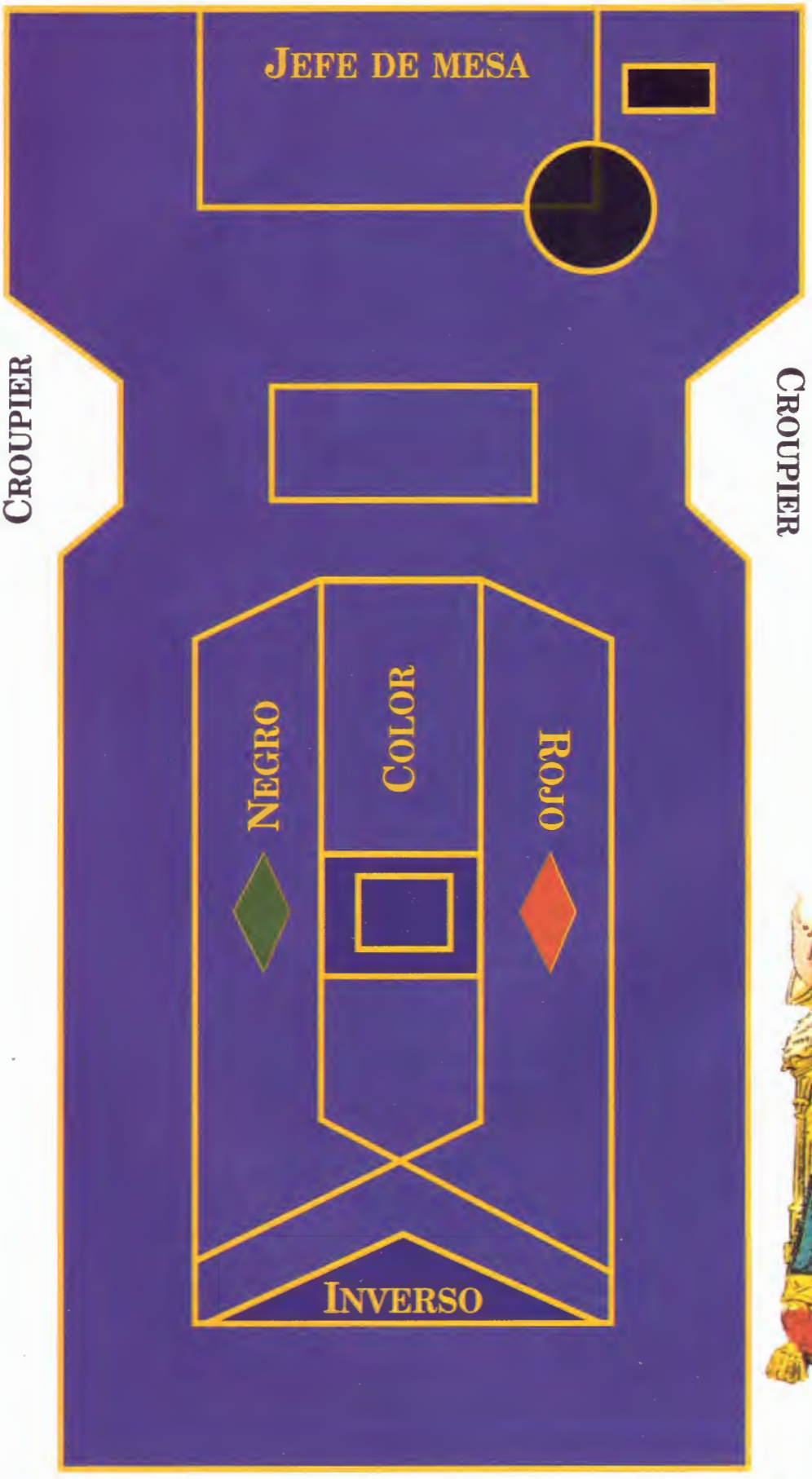
INICIO DEL JUEGO

Como en todos los juegos de cartas que se desarrollan en los casinos, primero se mezclan los diversos mazos de cartas. El corte debe efectuarlo el jugador situado a la derecha del tallador o el más cercano a la derecha de éste. Por último, las cartas se colocan en el sabot o distribuidor, donde no se puede manipular su orden de salida. Antes de las cinco últimas cartas se coloca una carta roja cuya aparición indica que el juego en curso debe anularse y que es necesario proceder a una nueva mezcla de cartas y posterior colocación en el sabot.

DESARROLLO DEL JUEGO

En cada juego parcial, los jugadores hacen sus apuestas. Una vez terminadas éstas, se procede a la extracción de las cartas del sabot.
Las cartas se extraen descubiertas y se colocan sobre la mesa, formando primero la fila negra. Se sigue colocando cartas en esta fila hasta que el total alcance o sobrepase 31 puntos y sin superar nunca la cifra de 40 puntos. (El nombre del juego, treinta y cuarenta, proviene del hecho de que el total de puntos de la fila estará comprendido entre estos dos valores.)
Una vez completada la fila negra, se continúa sacando cartas descubiertas del sabot para formar la fila roja, en la que se van colocando cartas hasta que el valor total de éstas alcance o sobrepase los 31 puntos sin sobrepasar en este caso los 40.
Tras completarse las dos filas, se anuncia en voz alta la puntuación de cada fila y las suertes ganadoras:
- negro y color ganan;
- negro e inverso ganan;
- rojo y color ganan;
- rojo e inverso ganan.

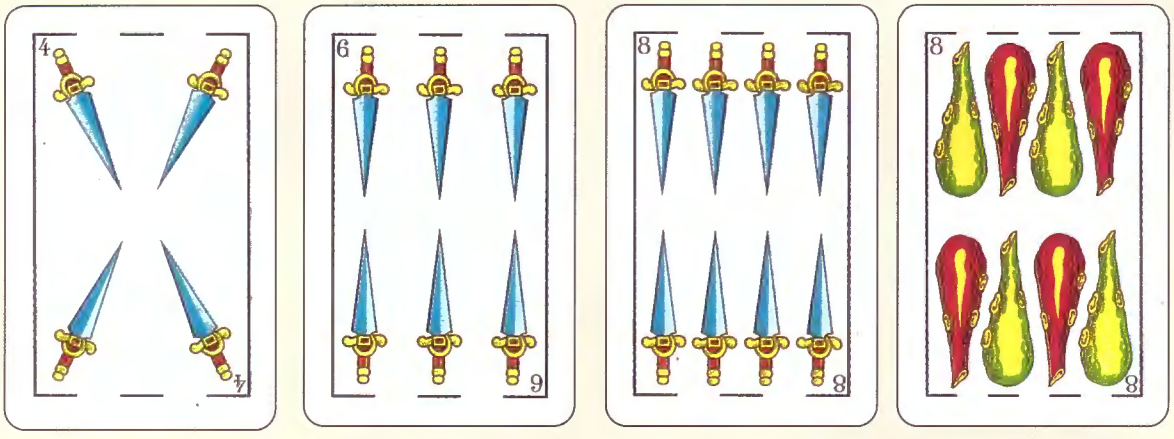
En la práctica, la puntuación se anuncia únicamente con la cifra de las unidades, es decir, prescindiendo de la cifra de las decenas. Así, *uno* equivaldría a 31 puntos, *dos* a 32, *tres* a 33..., hasta llegar a *cero*, que equivaldría a 40 puntos.
A continuación se procede al pago de las apuestas ganadoras y a la recogida de las perdedoras. Esta segunda operación se realiza antes que la primera. Los pagos se hacen suerte por suerte, primero las de color o inverso, luego las de rojo o negro. Finalmente se retiran las cartas y se meten en un recipiente especial, de donde se sacarán cuando el sabot se termine para volver a prepararlo.



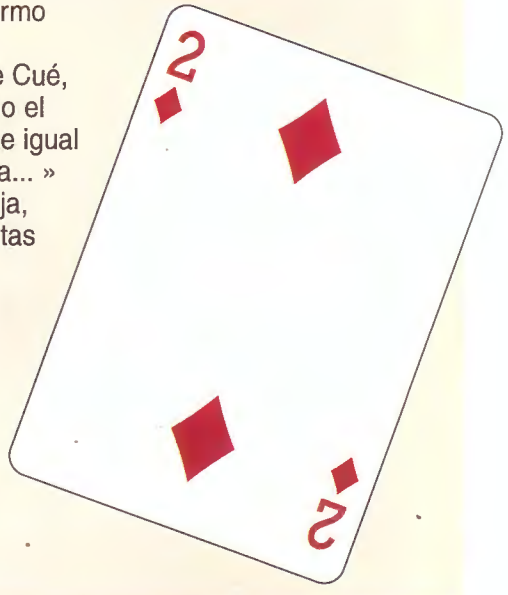
La mesa utilizada para el juego del treinta y cuarenta es rectangular, con un extremo destinado al personal del casino y el otro a los apostantes. En la zona de los apostantes aparecen claramente indicados los espacios y las opciones que éstos pueden elegir para realizar sus apuestas: negro, rojo, color e inverso.

SABÍA QUE...

... HAY CARTAS CAPICÚAS



En un fragmento de *Tres tristes tigres*, una obra del escritor Guillermo Cabrera Infante, podemos leer:
«... Silvestre escogió una carta desechada por un coime amigo de Cué, el dos de diamantes, y dijo que él podía decir cuál era el derecho o el revés de la carta... ya que el dos de diamantes, como se sabe, cae igual siempre y a Bustro le encantó encontrarse con una capicúa gráfica... »
Es relativamente frecuente encontrar cartas capicúas en una baraja, especialmente entre el palo de diamantes, en el que todas las cartas excepto el siete lo son. En los otros palos, aparte de las obvias figuras cuando están expresamente diseñadas para serlo –figuras reversibles--, son capicúas el dos, el cuatro y el diez de picas; el dos, el cuatro (cuando no tiene textos) y el diez de tréboles, y el dos, el cuatro y el diez de corazones.
En cambio, entre las cartas de la baraja española es mas raro encontrar capicúas, ya que sólo hay cuatro cartas en las que es indiferente la posición vertical en que se coloquen: el cuatro, el seis y el ocho de espadas, y el cuatro de bastos.

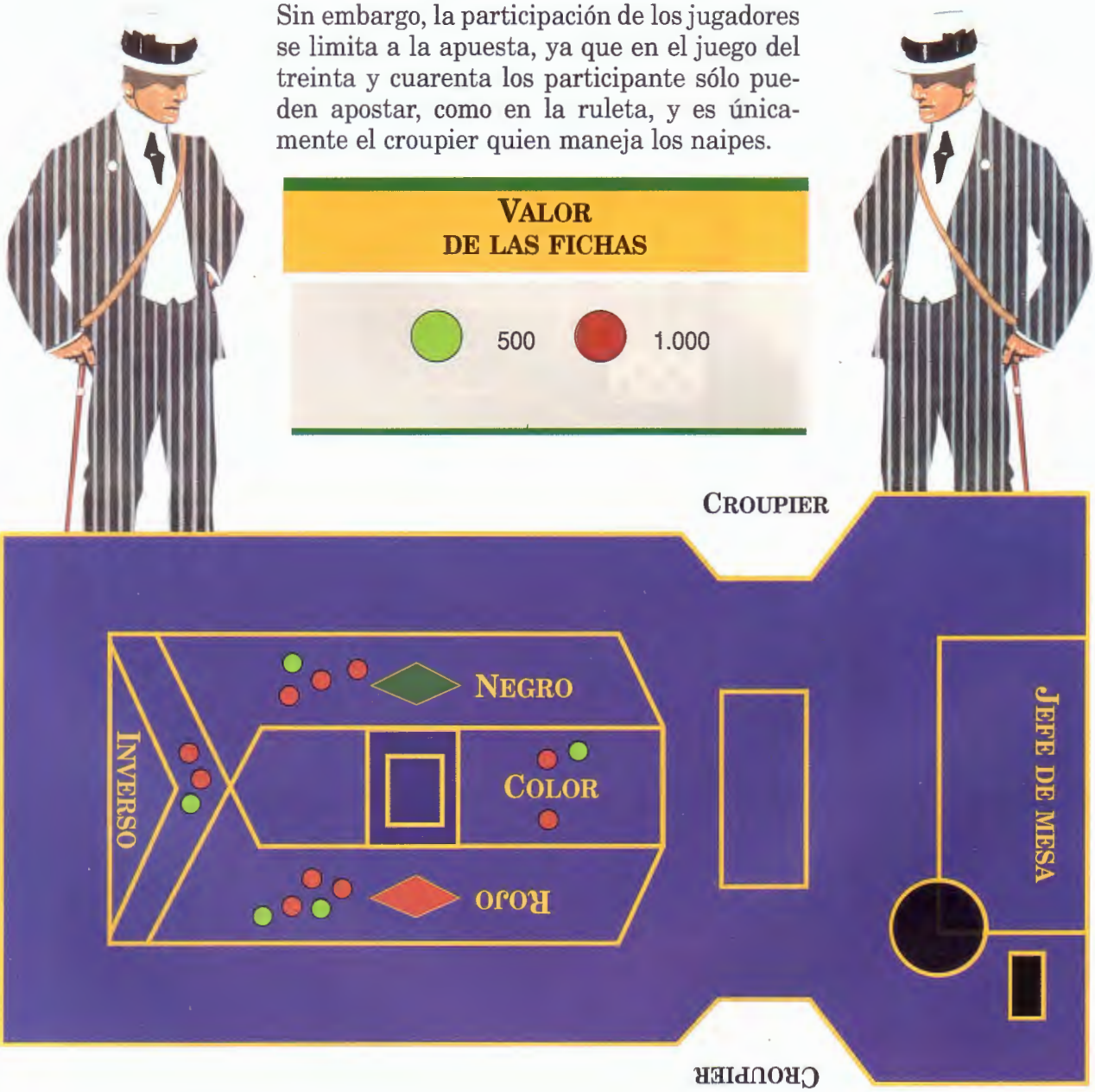


COLOR E INVERSO EN FRANCIA

En Francia, las apuestas de color e inverso son ligeramente distintas de las indicadas en el apartado de las apuestas. Así, en ese país no se compara la primera carta del juego (carta de la fila negra) sino la primera carta del color perdedor. En la apuesta de color esta carta es del mismo color que la fila ganadora; en inverso, no. Por tanto, color e inverso coinciden en ambos sistemas de juego cuando la fila perdedora es la negra. Es decir, cuando gana la fila roja y la primera carta es roja (corazones o diamantes) hay color, mientras que hay inverso si la primera carta es de picas o tréboles.
En el caso de que la fila negra sea la ganadora, los dos sistemas difieren, ya que en el sistema francés depende de la primera carta de la fila roja (fila perdedora), mientras que en el otro sistema sigue siendo el color de la primera carta el que determine la suerte de color e inverso.

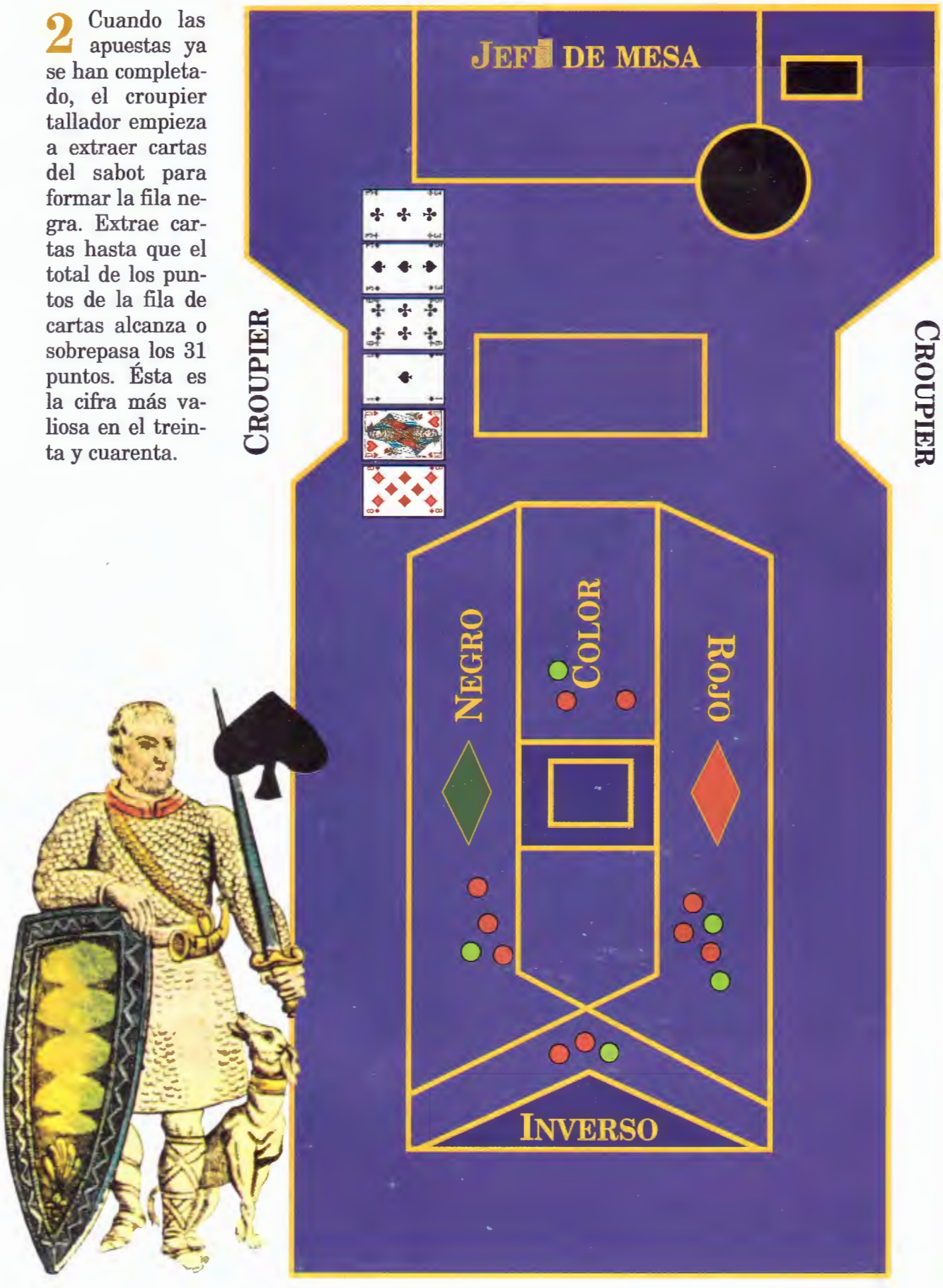
PARTIDA COMENTADA

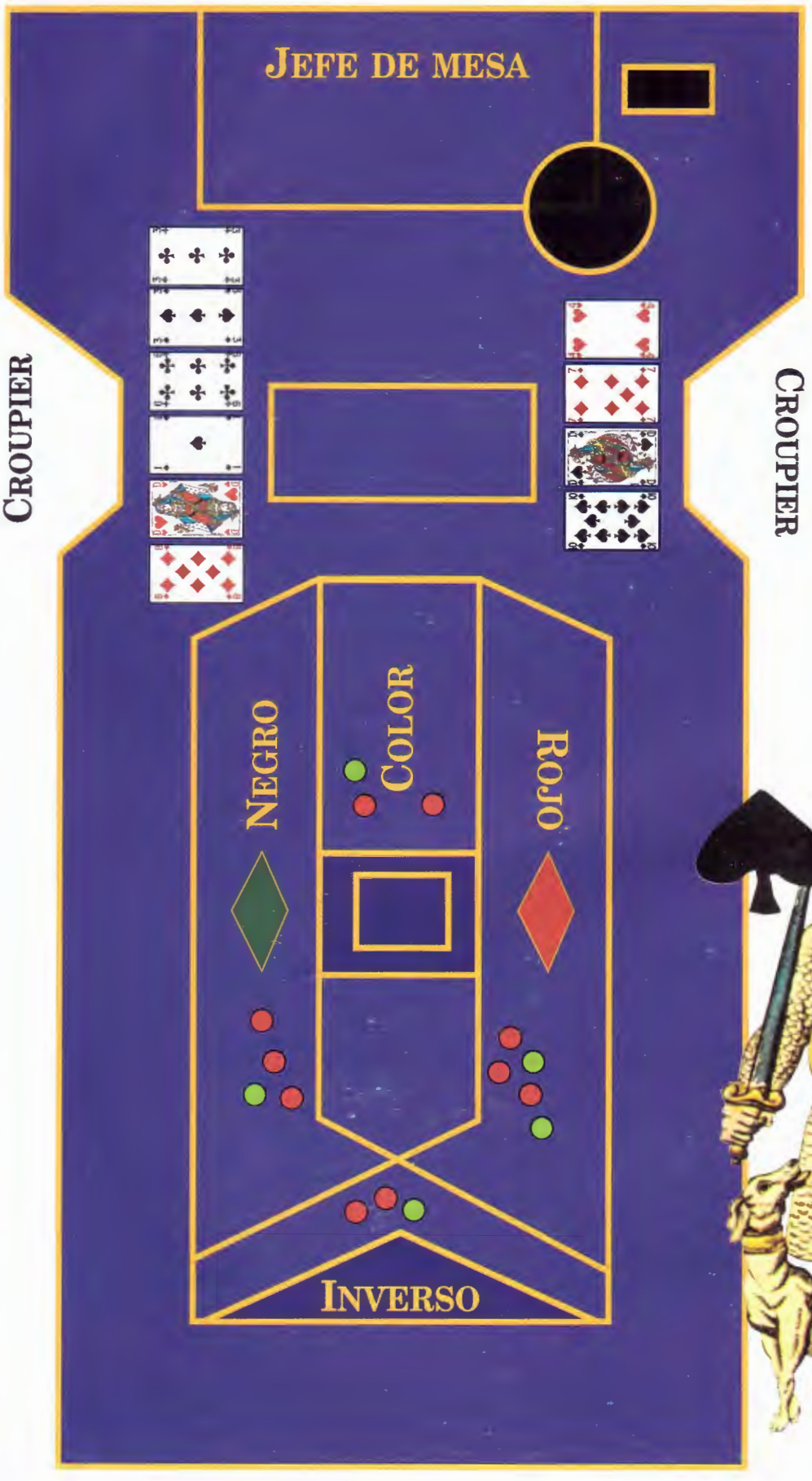
Como en los demás juegos de casino, los jugadores que participan en el juego del treinta y cuarenta se sientan alrededor de la mesa y hacen sus apuestas en las suertes elegidas. Sin embargo, la participación de los jugadores se limita a la apuesta, ya que en el juego del treinta y cuarenta los participante sólo pueden apostar, como en la ruleta, y es únicamente el croupier quien maneja los naipes.



1 Antes de empezar a extraer cartas del distribuidor o sabot, los jugadores hacen sus apuestas de acuerdo con sus preferencias. Puede apostarse a negro, rojo, color o inverso. Negro y rojo son suertes complementarias, por lo que apostar a favor de una implica apostar contra la otra. Lo mismo sucede con las suertes de color e inverso.

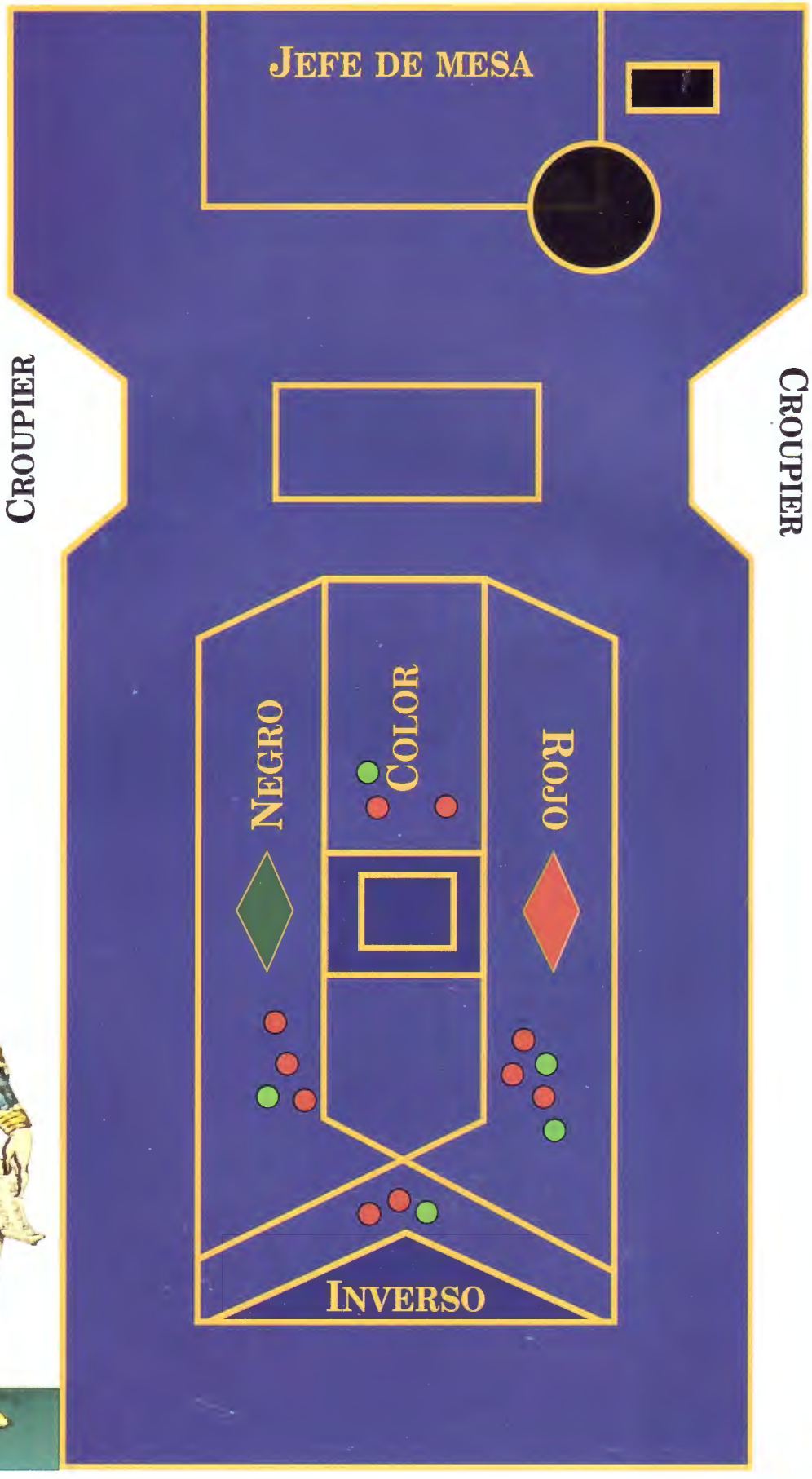
2 Cuando las apuestas ya se han completado, el croupier tallador empieza a extraer cartas del sabot para formar la fila negra. Extrae cartas hasta que el total de los puntos de la fila de cartas alcanza o sobrepasa los 31 puntos. Ésta es la cifra más valiosa en el treinta y cuarenta.

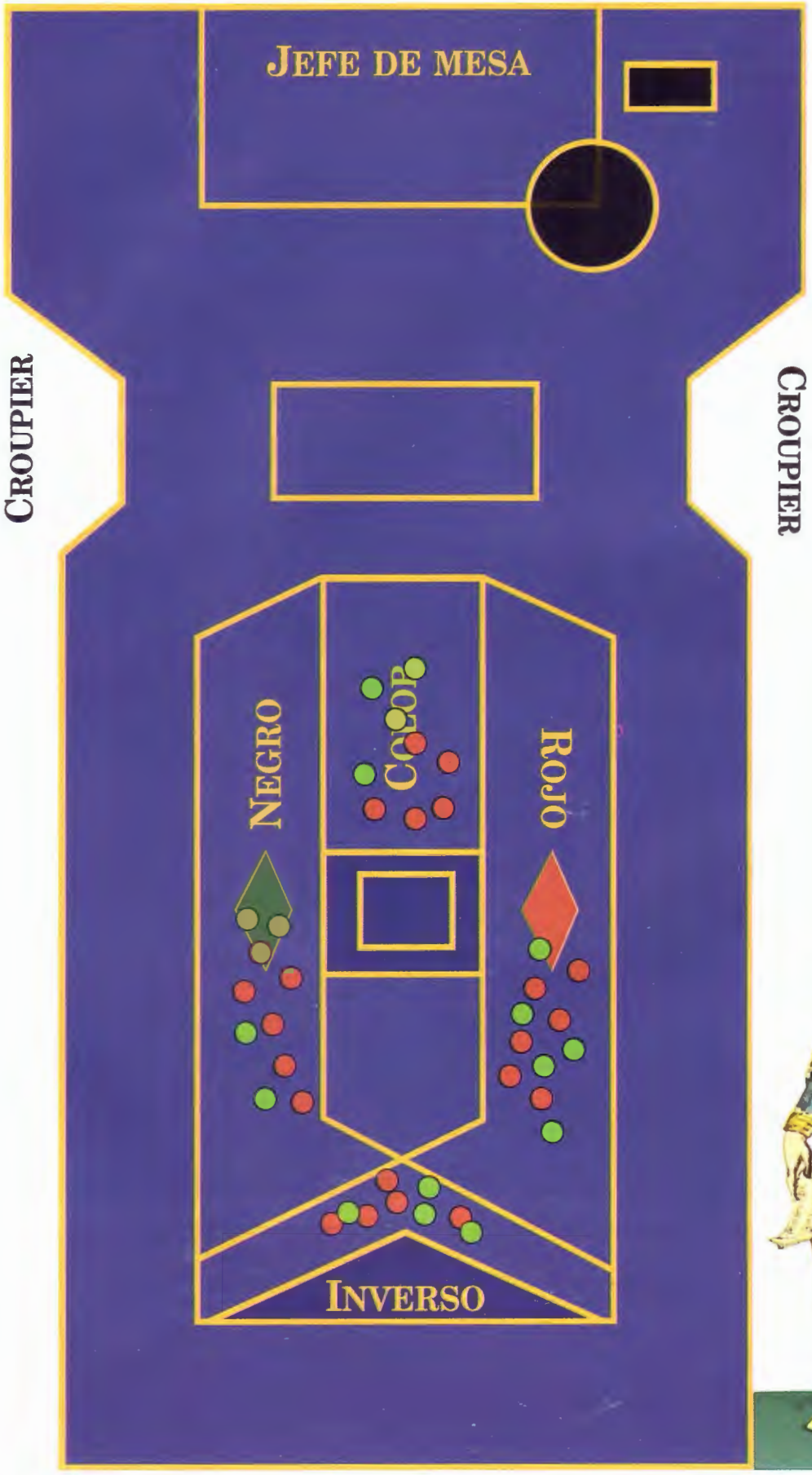




3 Una vez que la fila negra ha alcanzado o sobrepasado los 31 puntos se empieza la fila roja, que se forma con las cartas que se extraen del distribuidor inmediatamente después de las de la fila negra. Como en ésta, también en la fila roja el tallador deja de añadir cartas a la fila cuando el total alcanza o sobrepasa los 31 puntos. En este caso, la puntuación de la fila roja también es de 31 puntos.

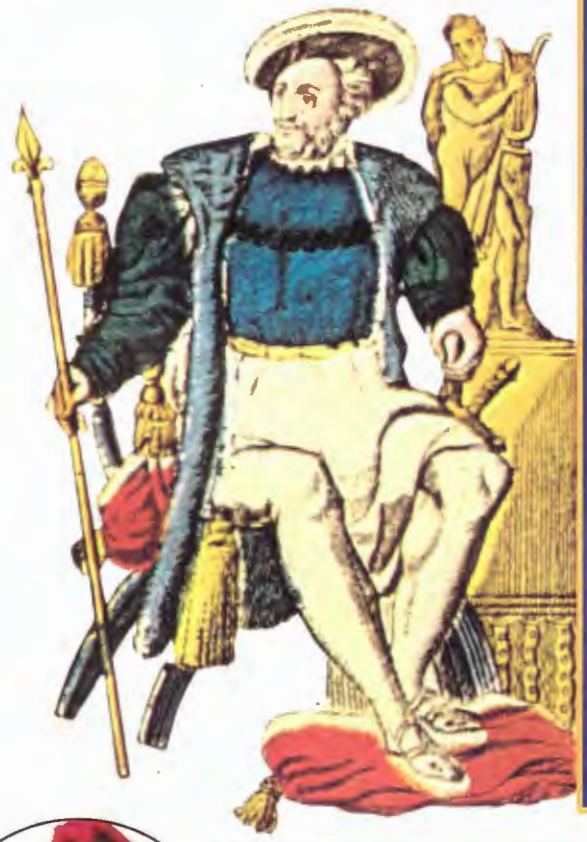
4 Cuando hay empate la partida es nula y los apostantes ni ganan ni pierden, por lo que suelen dejar sus apuestas para el juego siguiente. Sin embargo, si el empate es a 31, como ha sucedido en este caso, la banca gana la mitad de la apuesta a menos que el apostante se hubiera asegurado con el pago del 1%. El apostante puede dejar la apuesta para la mano siguiente y recuperarla si gana la suerte en la que ha apostado.

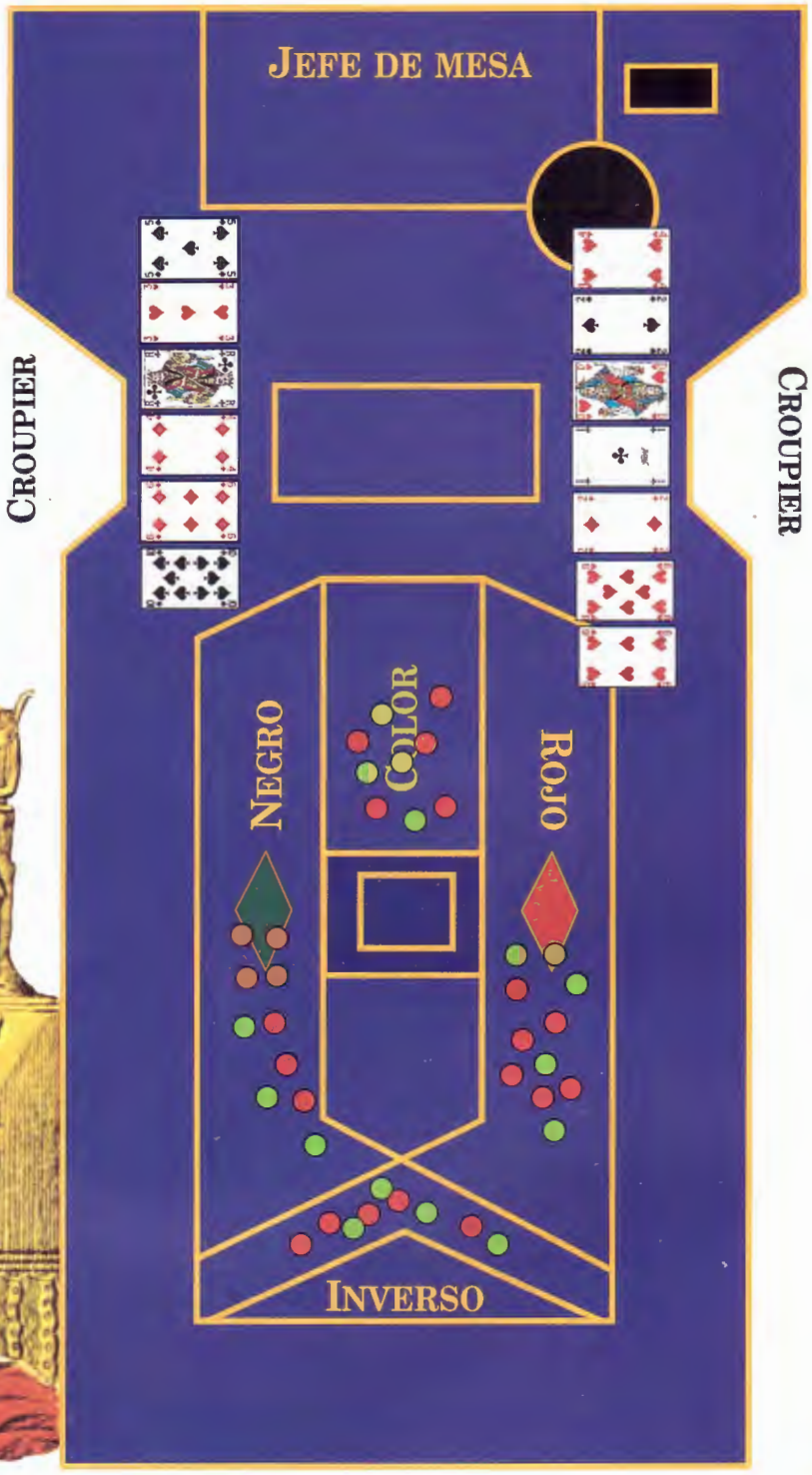




5 Los jugadores vuelven a efectuar sus apuestas y el croupier inicia una nueva extracción de cartas. Algunas de las apuestas están retenidas a causa del empate a 31 del juego anterior y no tienen posibilidad de ganar, sino sólo de ser recuperadas por los jugadores en caso de ganar la suerte sobre la que están colocadas.

6 La cifra total alcanzada por la fila negra es de 38 puntos y la de la fila roja es de 33. Por otra parte, la primera carta (de la fila negra) es negra y la fila ganadora es la roja. Por tanto, el croupier anuncia: *3 gana rojo e inverso*. Lo que significa que ganan las apuestas que estaban colocadas en las suertes de rojo e inverso; el 3 sólo indica la puntuación de la fila ganadora. Una vez conocido el resultado, el segundo croupier retira las apuestas perdedoras y paga las ganadoras.





En el treinta y cuarenta no existe posibilidad alguna de seguir una estrategia, ya que una serie más o menos larga de apuestas ganadoras en uno u otro sentido (rojo o negro, color o inverso) debe romperse en algún momento, pero no existe ninguna regla que nos indique en qué mano se va a producir esa inversión de la serie.

Se ha calculado que se da un empate a 31 cada 40 juegos, por lo que las posibilidades del casino son un 1,28% mayores que las de los jugadores, mientras que si los jugadores se aseguran contra ese empate las posibilidades del casino se reducen ligeramente y quedan en un 0,9901% por encima de las de los jugadores.

El Bacarrá

El bacarrá es un juego de origen francoitaliano que se convirtió, entre los siglos XIX y XX, en el juego de casino por excelencia. Los grandes casinos europeos, como los de Deauville y Montecarlo, deben gran parte de su fama y leyenda a las grandes partidas que cada noche se celebraban en sus mesas de bacarrá. Es un juego de estructura similar al punto y banca y al ferrocarril o *chemin de fer*, en el que los jugadores se enfrentan contra uno de ellos, el banquero. Cabe señalar que, curiosamente, «bacarrá» es la peor jugada que se puede sacar en este juego: un cero.

Objetivo del juego

Ganar la apuesta de la banca o del contrario con una jugada superior a la suya. La mejor jugada es el 9.

Reproducción de un naipe de la baraja «Charta Lusoria» realizada por Jost Amman en Nüremberg (1588).

Origen: **Francia**

Baraja: **francesa o inglesa (seis)**

N° de naipes: **312 cartas**

Jugadores: **indeterminado (mínimo 2, además de la banca)**

Duración de la partida: **indeterminada**

Dificultad: ♣

Tipo de juego: **envite**

NÚMERO DE JUGADORES

En una mesa de bacarrá pueden congregarse tantos jugadores como el casino permita. Uno de los jugadores es la banca y se enfrenta al resto de jugadores, que también se llaman *puntos*.

Los puntos (jugadores) se colocan alrededor de la mesa de juego, sentados frente a los departamentos numerados que aparecen indicados sobre ella o bien de pie si todos los lugares de asiento están ocupados.

Los jugadores sentados tienen preferencia sobre los que están de pie. Entre los jugadores sentados se sigue el orden indicado en los casilleros frente a los que están sentados. Tienen preferencia los que se encuentran más cerca del banquero.

Las cartas sólo pueden ser manejadas por los jugadores, siguiéndose un turno rotatorio conforme al orden de numeración de cada paño,

VOCABULARIO ESPECÍFICO

bacarrá Jugada que vale 0 puntos.

banca Cantidad que uno de los jugadores (el banquero) tiene para pagar a los otros jugadores cuando éstos ganan la jugada.

banco Apuesta de un solo jugador que cubre toda la apuesta del banquero.

banquero Jugador que tiene la banca y juega contra el resto de los jugadores.

cagnotte Porcentaje que cobra el casino como comisión sobre las jugadas ganadas por el banquero.

casillero Cada uno de los departamentos numerados ante los que se sitúan los jugadores sentados.

croupier Empleado del casino encargado de pasar a los jugadores las cartas que el banquero saca del sabot y de recogerlas, así como de tomar las fichas de las apuestas perdidas para pasarlas al banquero y hacer llegar las que éste paga a los jugadores. También se encarga de descontar y cobrar la cagnotte.

diez Cualquier carta que vale 10 puntos: cada diez y cada figura.

distribuidor Recipiente de madera en el que se introducen las cartas y del que se sacan por deslizamiento sin alterar el orden en el que aparecen.

hendidura Entrante de la mesa de bacarrá en el que se coloca el croupier.

inspector Empleado del casino que se encarga del buen desarrollo de la partida y de resolver todos los posibles conflictos que puedan surgir. También se encarga de llevar una relación de los jugadores que quieren sentarse en la mesa al quedar espacios libres.

natural Jugada realizada con las dos primeras cartas que vale 8 o 9.

pala Instrumento aplanado que utiliza el croupier para pasar las cartas a los jugadores, recogerlas y trasladar las fichas.

paño Cada uno de los lados de la mesa.

pedir Solicitar una tercera carta uno de los jugadores o el banquero.

punto Cada uno de los jugadores que juegan contra el banquero.

ranura Abertura de la mesa que sirve para guardar las cartas ya usadas o las fichas de las propinas para los empleados del casino.

exceptuando al jugador que haga de banca, que puede ser tanto uno de los que están de pie como uno de los sentados.
El inspector de cada mesa lleva una lista de espera en la que se inscriben los jugadores que quieren ocupar una plaza sentada.

TIPO DE BARAJA

En el bacarrá jugado en los casinos se usan seis barajas francesas clásicas sin índices. Normalmente se exige que sean siempre nuevas, a estrenar, y que los dorsos de tres de ellas sean de un color y los de las otras tres de otro color distinto.

VALOR U ORDEN DE LAS CARTAS

El valor de las cartas viene determinado por el número de signos que llevan inscritos (no se puede hablar de índices, ya que las cartas

SABÍA QUE...

... EL BACARRÁ ES UN JUEGO PARA GRANDES JUGADORES

Son muchos los grandes nombres y fortunas asociados con el juego: Casanova, de quien sus envidiosos enemigos inventaron el dicho «desafortunado en el juego, afortunado en amores»; Beau Brummell, quien murió arruinado y loco en París después de haber ganado y perdido apuestas de 20.000 y 30.000 libras en numerosas ocasiones; André Citroën, quien tuvo que vender su fábrica para hacer frente a las deudas de juego... Pero no todos los nombres famosos asociados con el juego corresponden a perdedores. Entre los ganadores cabe señalar a Charles Wells, «el hombre que hizo saltar la banca en Montecarlo», quien se convirtió en el protagonista de una canción de gran éxito, *The Man That Broke the Bank at Monte Carlo*, escrita por Fred Gilbert y cantada por Charles Coborn. Gracias a la suerte de Wells en sus dos visitas al principado durante 1891, Montecarlo se convirtió en «el Casino» y su nombre pasó a ser conocido en todo el mundo.

La historia de Wells habría de tener sin embargo un desafortunado final. Llevado por la avaricia trató de repetir su hazaña por tercera vez al año siguiente, pero la suerte le fue adversa y terminó en la cárcel acusado de robo y estafa, tras tratar de cubrir sus deudas fraudulentamente.

Otro famoso personaje relacionado con el juego en los casinos –y en particular con el bacarrá– fue Su Alteza Real el Príncipe de Gales, quien finalmente se convertiría en el rey Eduardo VII de Inglaterra. A finales del siglo XIX el entonces príncipe Eduardo solía acudir a jugar al Casino de Montecarlo, así como a otros casinos europeos, ya que en el Reino Unido el juego estaba prohibido. A pesar de ello, el Príncipe de Gales introdujo el bacarrá en su país, lo cual provocó un gran disgusto a su estricta madre, la reina Victoria. El príncipe protagonizó un gran escándalo al verse obligado a testificar en el juicio contra un amigo suyo –sir William Gordon-Cumming– acusado de hacer trampas en el juego.

El príncipe Eduardo era además miembro de un club, el Tranby Croft, en donde organizaba partidas de bacarrá con las cartas y fichas que llevaba consigo cuando acudía al club.
A pesar de que la sabiduría popular reconoce con el dicho «la banca siempre gana» la superioridad de los casinos en cuestión de juego y apuestas –sirva como ejemplo el espectacular auge de ciudades como Las Vegas–, la gente no cesa, desde que se inventaron las cartas, de apostar en toda clase de juegos relacionados con ellas. Conocedores de la cuestión, un grupo de inteligentes jugadores de bacarrá formaron en la década de 1920 una asociación conocida como el Sindicato Griego, que tuvo la banca del bacarrá en la mayoría de los casinos europeos. Tradicionalmente se atribuye a los griegos una gran habilidad para el juego, de tal modo que a numerosos grandes jugadores se les ha dado el apodo de «el Griego», aunque originalmente no lo fueran. El más joven de los miembros del Sindicato Griego y el mejor jugador entre ellos era Nico Zographos, nacido en Atenas en 1886. Había estudiado ingeniería, pero descubrió que su fuerte eran las cartas. En 1917 conoció al segundo miembro del Sindicato, Eli Eliopulo, con cuya sobrina se casó. Tras la Primera Guerra Mundial se reunieron en París con el armenio Zaret Couyomdjian, a quien habían conocido en Atenas. Estos tres expertos jugadores, junto con un rico armador griego a quien le encantaba jugar a las cartas, Athanese Vagliano, formaron el Sindicato Griego de jugadores. Vagliano fue invitado a participar en el sindicato no por su juego, que no era especialmente bueno, sino por su fortuna, que les proporcionaba el necesario respaldo económico. Hasta entonces, en los casinos el bacarrá se jugaba adjudicando la banca al jugador que ponía más dinero en juego. El Sindicato se hizo cargo de la banca del bacarrá en el Casino de Deauville, en la costa atlántica de Francia, aceptando apuestas sin límite (*tout va*).
Esto atrajo a Deauville a conocidos jugadores como el mencionado André Citroën –quien estaba convencido de que la publicidad sobre sus pérdidas en el juego era positiva para su marca de automóviles–, el Aga Khan, James Hennessey –propietario de la destilería del mismo nombre–, el barón Henri de Rothschild, otros grandes armadores griegos... Como puede observarse, el bacarrá es un juego para jugadores especialmente acaudalados (actualmente, en la mayoría de los casinos se juega en salas privadas, donde los jugadores pueden afectuar sus apuestas con la necesaria discreción). El Sindicato Griego sólo tuvo un mal momento, cuando en 1928, tras una serie de desastrosos *sabots,* se encontró prácticamente sin fondos. En la mano decisiva, durante la cual se jugaban sus últimos fondos, los contrarios parecían tener buenas cartas y Zographos sólo un rey y una dama –es decir, bacarrá, 0 puntos–; pero la tercera carta fue un nueve, el nueve de diamantes (que se convirtió desde ese momento en su símbolo personal), la mejor puntuación para el juego del bacarrá. Zographos no volvió a tener dificultades en su vida de jugador y cuando murió, en 1953, era multimillonario. El Sindicato Griego continuó jugando sin él y siguió ganando. Con el tiempo se incorporaron al Sindicato algunos de los herederos y parientes de los miembros originales.

de bacarrá no tienen ningún valor). Así, el as (un signo) vale 1 punto, el dos (dos signos) vale 2 puntos, y así sucesivamente hasta el nueve que, con nueve signos, vale 9 puntos y es la carta de más valor. El diez y las figuras (valet, dama y rey) son cartas cuyo valor es 0.

Aparte de este valor en puntos, no se considera ninguna otra propiedad de las cartas, es decir, no tienen ninguna importancia ni el palo ni el orden de las cartas.

La mesa y el sabot

Además de las cartas, hay dos elementos que se utilizan en el transcurso de una partida de bacarrá: el sabot o distribuidor y la mesa. A estos dos elementos se podría añadir un tercero, la pala del croupier, pero ésta es más un accesorio que un elemento del juego.

El *distribuidor* o *sabot* es un recipiente especial que se utiliza en los juegos de cartas que se celebran en los casinos (black jack, punto y banca, ferrocarril, bacarrá...) para extraer los naipes y distribuirlos entre los jugadores sin alterar su orden. Los naipes se extraen del sabot por deslizamiento, de uno en uno.

La *mesa de bacarrá* es ovalada, con un ligero corte o hendidura en uno de sus lados mayores, que es donde se coloca el croupier. Frente a él se coloca el banquero, que tendrá a su derecha el primer paño, formado por una serie de departamentos numerados a partir del más cercano al banquero, que llevará el número 1. A la izquierda del banquero estará el segundo paño, que tendrá el mismo número de departamentos que el primero; su numeración será correlativa y se iniciará con el número siguiente al último del primer paño en el departamento más próximo al banquero.

En cada uno de estos paños de la mesa habrá una superficie delimitada destinada a recoger las posturas que se quieran realizar sobre el otro paño. Las apuestas colocadas sobre la raya que separa aquella superficie del resto del paño juegan por partes iguales en los dos paños.

En la parte libre de la mesa hay una primera ranura para las cartas usadas que se llama *cesta*. A la derecha del croupier hay una segunda ranura en la que se introducen las deducciones en beneficio del casino sobre las ganancias del banquero (pozo o *cagnotte*). Una tercera ranura (en algunos casos ésta es doble) sirve para recoger las propinas.

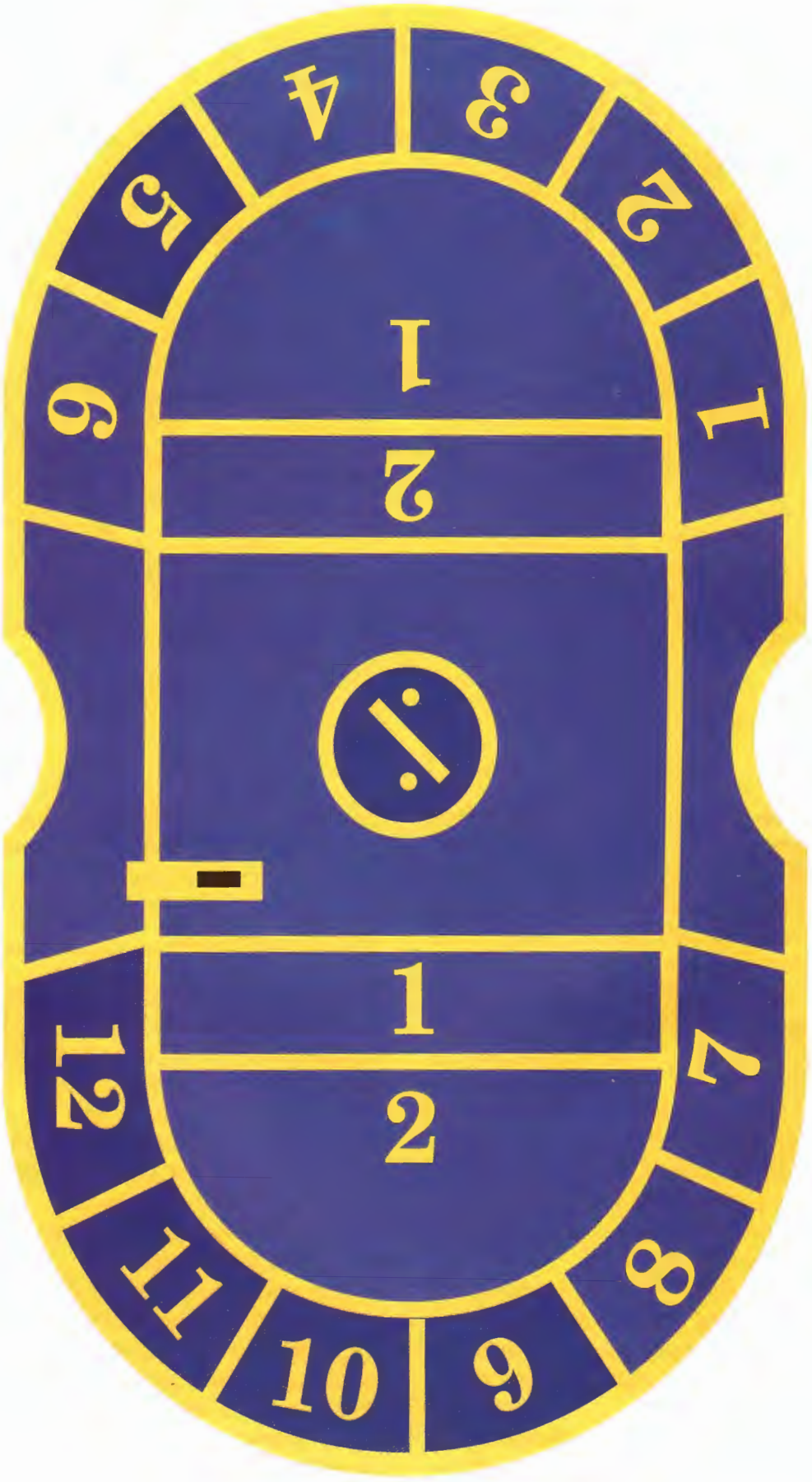
El personal de la mesa de bacarrá

En todos los juegos de casino existen unas personas –empleadas del establecimiento– que realizan tareas auxiliares y de control del juego. Una de las características más peculiares de estas personas es que no usan bolsillos en su ropa de trabajo.

El personal que interviene en el juego del bacarrá lo forma un inspector, un croupier, un cambista y un auxiliar.

El *inspector* es el responsable del correcto desarrollo del juego. Como delegado de la dirección del casino le corresponde resolver cualquier conflicto planteado en la mesa de juego. También se encarga de llevar una relación de los jugadores que aspiran a ocupar una de las plazas de asiento.

El *croupier* se encarga inicialmente de la preparación de las cartas



Trazado de la mesa de bacarrá a dos paños o «bacarrat à deux tableaux». El paño o lado superior (1) incluye una franja para las posturas en el paño inferior (2), y viceversa. La ranura situada en el centro de la mesa se utiliza para introducir las cartas jugadas, mientras que en la ranura inferior se depositan las propinas para el personal del casino. Las hendiduras a ambos lados de la mesa determinan los lugares ocupados por el croupier (entre el 6 y el 12) y el banquero (entre el 1 y el 7).

El valor de las cartas desde el as (1) hasta el nueve (9) es el determinado por el número de signos que hay en cada una de ellas.

para el juego (recuento, mezcla e introducción en el sabot) y, durante el desarrollo del mismo, las traslada utilizando para ello la pala. También calcula e ingresa la cantidad que corresponde al pozo o *cagnotte* en la ranura correspondiente, guarda las cartas usadas en el cesto y recoge e introduce las propinas en su correspondiente ranura. Asimismo le corresponde mover las fichas de las puestas ganadas y perdidas a través de la mesa y orientar en cuestiones referentes al juego a los jugadores que lo soliciten.

El *cambista* se sitúa de pie frente al croupier o detrás de éste. Su misión es la de cambiar por fichas el dinero de los jugadores que así lo soliciten.

El *auxiliar* es un colaborador del personal de la mesa. No puede intervenir en el desarrollo del juego ni en aspecto alguno que tenga que ver con las cartas o las fichas.

BANCA Y BANCO

Uno de los jugadores que participan en la partida de bacarrá es el banquero (el que se juega su fondo contra todos los otros jugadores) y tiene la banca (el fondo que sirve para pagar a los puntos sus apuestas ganadoras). Por ello, estos dos términos –*banca* y *banquero*– se usan indistintamente para designar a la misma persona.

El banquero del bacarrá es el jugador que arriesga una cantidad contra todos los otros jugadores de la mesa. En muchos casinos un grupo de personas o sindicato tiene la banca permanentemente; uno de sus miembros juega contra los pun-

El diez y las figuras no tienen valor alguno en el bacarrá. Su puntuación es 0.

tos, o bien puede venderla durante una o varias sesiones a algún jugador interesado en ser banquero. Hay que tener en cuenta que, aunque el banquero juega con sus propios fondos, tiene una ligera ventaja frente a los jugadores debido a la mecánica del juego.

En algunos casinos el inspector, a la hora de apertura, anuncia el nombre del banquero y la cantidad del montante. Si no hay banquero, el inspector subasta la banca y la adjudica al mejor postor. Pueden pujar por ella todos los jugadores. Si hay igualdad de pujas, la banca se adjudica mediante un sorteo.

Esta adjudicación puede hacerse por una o varias tallas, e incluso para uno o varios días.

Antes del inicio de la partida el importe de la banca, que sirve para hacer frente a los pagos de las jugadas ganadas por los puntos, debe estar depositado en el casino, que entrega al banquero el correspondiente contravalor en fichas.

Una vez iniciada la partida, el banquero puede abandonar la banca después de la primera jugada, pero si gana y se retira no podrá volver a ser banquero en el mismo sabot o mazo de seis barajas.

Se dice que la banca ha *saltado* cuando no quedan fondos en ella, es decir, cuando el banquero ha perdido todo lo que había puesto en juego al inicio de la partida. En ese caso el banquero debe abandonar

la banca o bien puede hacer un nuevo depósito igual o superior al primero. Si efectúa un nuevo depósito puede cambiar de sabot, es decir, sacar las cartas que quedaban en el sabot y preparar otro sabot con seis barajas nuevas.

Cuando un banquero abandona la banca, sea por voluntad propia o por haber perdido, el inspector la ofrece a otro jugador por la misma cantidad inicial. Si nadie la aceptara, se haría una nueva subasta y un sorteo si fuera necesario. En el caso de que no se presentara ningún postor, se daría por finalizada la partida.

La anterior modalidad, en la que el banquero sólo responde por la cantidad que hay sobre la mesa y que constituye la banca, se conoce como *banca limitada*. Existe otra modalidad, llamada *banca libre* o *banca abierta,* en la que el titular ha de responder frente a todas las posturas sin límite.

El casino deduce un 2% sobre las cantidades ganadas por el banquero en cada jugada de la banca limitada, mientras que en banca libre el porcentaje del casino es del 1,25%. Este porcentaje se conoce como *cagnotte*.

En cada jugada, el banquero anuncia la cantidad que apuesta en ella. Esta cantidad puede ser cubierta por varios jugadores o por sólo uno de ellos. Cuando uno de los jugadores quiere indicar que cubre individualmente la apuesta del banquero lo indica cantando «banco». Puede pedir banco cualquiera de los jugadores, esté sentado o de pie.

LAS JUGADAS DEL BACARRÁ Y SU VALOR

En el bacarrá se enfrentan dos jugadores, uno por paño (o lado de la mesa de juego) contra el banquero. Cada uno de ellos recibe dos cartas. El valor de la jugada se calcula sumando el valor de las dos cartas y despreciando las decenas, es decir, sólo se considera el valor de las unidades. Por ejemplo, si las dos cartas son un seis y un siete, el valor de la jugada es 3, ya que la suma de seis y siete es 13.

Si el valor de la jugada de los jugadores es 8 o 9, se dice que tienen un *natural* y descubren las cartas. En este caso el banquero sólo gana si tiene un 9 ante un 8 de los jugadores.

Si la jugada de los jugadores vale 0, 1, 2, 3 o 4, deben pedir una tercera carta, excepto el jugador que ha pedido banco, que tiene libertad de pedir la tercera carta o no hacerlo. Si la puntuación es de 5, 6 o 7, los jugadores pueden pedir una tercera carta o plantarse.

Téngase en cuenta que no siempre la tercera carta sirve para mejorar la jugada. Así, si se trata de una figura o un diez (0 puntos), la jugada seguirá teniendo el mismo valor; si el valor de la tercera carta suma 10 con el valor de las dos primeras cartas, el resultado será 0 (bacarrá); si el valor de la tercera carta sumado con la jugada de las dos primeras supera los 10 puntos, la jugada pierde valor. La jugada sólo mejora si el valor de la tercera carta sumado al de la jugada formada por las dos primeras cartas no supera los 10 puntos.

INICIO DEL JUEGO

Para que pueda iniciarse el juego es necesario que haya dos jugadores por paño, es decir, a cada lado de la mesa. Esta cifra mínima deberá mantenerse a lo largo de toda la partida.

El juego del bacarrá se inicia con la preparación del sabot por parte del croupier. Primero se sacan las cartas de los estuches y se colocan sobre la mesa para que todos los jugadores puedan comprobar que las barajas están completas. Después del recuento, se mezclan las cartas y se corta el mazo, en el que se intercala una carta-bloqueo o carta de detención de un color que permite diferenciarla de las demás, cuidando de que por debajo de ella queden al menos diez cartas (la aparición de esta carta señalará el final de la partida y no se podrá realizar ninguna jugada más, salvo la que se está llevando a cabo en ese momento). Finalmente, el mazo así preparado se coloca en el sabot.

A continuación se adjudicará la banca, bien por haberla comprado previamente un jugador o bien por subasta o sorteo entre los jugadores presentes en la mesa.

DESARROLLO DEL JUEGO

Antes de las apuestas de los jugadores, el banquero entregará la cantidad en juego –en fichas– al croupier para su custodia.

A menos que haya un jugador que pida «banco», se realizarán las posturas en ambos paños, hasta que el croupier anuncie con la expresión «ya no va más«, que ha terminado el tiempo de apostar.

Las apuestas colocadas sobre la línea que separa la zona del jugador de la zona de apuestas juegan la mitad. Las posturas colocadas sobre la línea que separa la zona de apuestas de un paño de la zona de otro paño juegan a los dos paños (apuesta a caballo); cuando la apuesta a caballo representa un número impar de unidades de apuestas, se considera que la fracción más alta corresponde al primer paño.

Tras finalizar las apuestas, el banquero extrae las cartas del sabot y las reparte en el siguiente orden: primer paño (derecha del banquero), segundo paño (izquierda del banquero) y banca, dos cartas a cada uno de una en una. Las cartas son trasladadas hasta los jugadores a los que les corresponden por el croupier, que utilizará una pala para ello. Los jugadores examinarán sus cartas y procederán a abatir si tienen 8 o 9, se plantarán si tienen 6 o 7, pedirán carta con 0 –bacarrá–, 1, 2, 3 o 4, y, finalmente, con 5 tendrán libertad para plantarse o pedir, quedando exceptuados de esta regla los jugadores que pidan banco, quienes, excepto con un natural (8 o 9), pueden plantarse o pedir con la puntuación que estimen conveniente. En cualquier caso, abatan o no, deben dejar las cartas sobre la mesa. Existe la costumbre, no la obligación, de colocar las cartas cruzadas para indicar que no se quieren más o paralelas para pedir una tercera.

Una vez terminadas las jugadas de los jugadores en los dos paños (primero el de la derecha, luego el

CUADRO DE JUGADAS DE LA BANCA

Puntuación total de las dos primeras cartas de la banca	Puntuación de la tercera carta de la mano del jugador										
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	—
0	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
1	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
2	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T	T
3	T	T	T	T	T	T	T	T	P	O	T
4	P	P	T	T	T	T	T	T	P	P	T
5	P	P	P	P	O	T	T	T	P	P	T
6	P	P	P	P	P	P	T	T	P	P	P
7	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

de la izquierda), le corresponde jugar al banquero. Éste, para calibrar su jugada, no sólo deberá tener en cuenta si los jugadores han pedido o no tercera carta y la puntuación de ésta, sino también el montante de las apuestas de cada uno de los paños, ya que con puntuaciones distintas en uno u otro, deberá escoger contra cuál de los dos juega para calcular sus posibilidades. En este punto el bacarrá se hace un poco lento dada la complejidad de los cálculos que debe realizar el banquero para estimar la jugada que más le conviene.

El banquero puede pedir carta o plantarse, salvo que pida al croupier el cuadro de jugadas de la banca, en cuyo caso habrá de seguirlo siempre que indique lo mismo para los dos paños (T: pedir tercera carta; P: plantarse; O: opcional).

Si no pide carta, el banquero descubre sus cartas y anuncia su punto. Pero también puede pedir una tercera carta y anunciar su punto después de recibida ésta.

Una vez que ha jugado el banquero, el croupier anuncia el punto y separa las cartas, que se echarán al cesto de las cartas usadas. (Al final de la talla, y si algún jugador lo solicita, se revisarán las cartas.)

A continuación el croupier proce-

de al pago de las posturas ganadoras y a la retirada de las perdedoras. Si el banquero gana en los dos paños, o su ganancia en uno es superior a la pérdida en el otro, el croupier ingresará la *cagnotte* o porcentaje del casino en la ranura correspondiente. Las ganancias del banquero pasarán a formar parte de la banca.
La mano siguiente se iniciará con el anuncio de la postura de la banca y la entrega al croupier para su depósito de las correspondientes fichas.

ERRORES E INFRACCIONES EN EL JUEGO

Está prohibido extraer cartas del distribuidor antes de que el croupier señale la finalización del tiempo dedicado a las apuestas. Las cartas sacadas no podrán ser reintegradas al sabot y el jugador que haya cometido tal irregularidad estará obligado a seguir la jugada.
Toda carta que aparezca descubierta al ser extraída del sabot se considerará inservible y será retirada, sin que por ello los jugadores puedan disminuir o retirar sus apuestas.
La jugada será nula si en el transcurso de la distribución aparecen dos o más cartas pegadas.
Si alguna carta cae al suelo, sólo podrá ser recogida por el croupier o cualquier otro empleado del casino, tras lo cual se reanudará el juego y la carta en cuestión conservará su valor.
Cuando un jugador distinto del mano dé o tome cartas por error, la jugada se mantendrá en el caso de que ya se haya pronunciado, y en la jugada siguiente se pasarán las cartas al jugador al que correspondan.
Si las cartas del banquero o de alguno de los paños son arrojadas a la cesta sin haber sido mostradas, se considerará que su puntuación era de cero (bacarrá). Si esta falta es cometida por el croupier, las cartas serán recogidas y la puntuación reconstituida de acuerdo con el testimonio del jugador cuyas cartas han sido arrojadas a la cesta y de los otros jugadores que las hayan visto.
No se podrá hacer ninguna reclamación una vez finalizada la jugada y pagadas las apuestas.

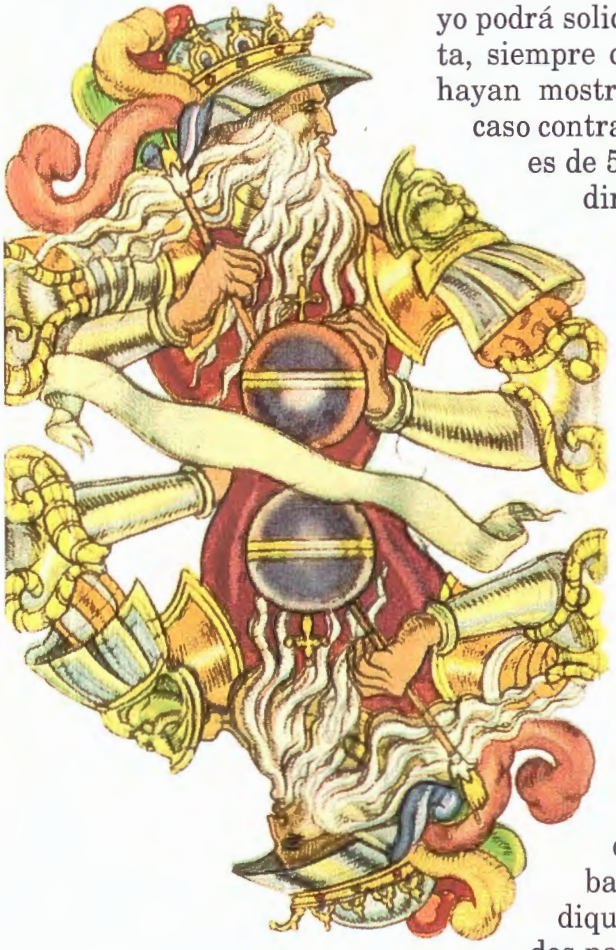
Errores del banquero
En todos los casos de distribución irregular la jugada será rectificada siempre que pueda hacerse de forma evidente; en caso contrario, será anulada.
Si el banquero da carta a un paño que ha dicho «no» o no da carta a un paño que la ha solicitado, la jugada será restablecida de acuerdo con las normas de los errores de los jugadores.
Si las dos cartas de un paño son descubiertas durante la distribución, ninguna apuesta podrá ser aumentada, disminuida o retirada, y el banquero habrá de pedir carta si tiene 5 o menos y plantarse en caso contrario.
Si durante la distribución caen cartas en la cesta sin haber sido vistas, la jugada será anulada para el paño que haya perdido las cartas, o para los dos paños si correspondían al banquero. En el caso de que se trate de una tercera carta, si ha sido vista será recuperada por el croupier y la juga-

SABÍA QUE...

... JAMES BOND ES UN MAGNÍFICO JUGADOR DE BACARRÁ

En diecisiete películas, James Bond toma 24 martinis de vodka –agitados, no mezclados– y se rodea de 55 hermosas chicas Bond (27 morenas, 24 rubias y cuatro pelirrojas), pero en ninguna de estas estadísticas se cuenta la experiencia –extraordinaria por cierto– de James Bond como jugador de bacarrá, ya que ninguna de las versiones de *Casino Royale* se cuentan entre su filmografía oficial. Sin embargo, Ian Fleming comenzó las aventuras del famoso agente precisamente con esa novela, *Casino Royale*, publicada originalmente en 1953. Esta novela fue adaptada rápidamente para la serie de televisión *Climax Mystery Theater*, producida por la CBS, de la que en 1954 constituyó su tercer episodio. Barry Nelson interpretó a James Bond, Peter Lorre a Le Chiffre (el malo) y Linda Christian, entonces esposa de Tyrone Power, fue la primera chica Bond. A mediados de los años sesenta y cuando las películas de 007 eran un gran éxito, se realizó una gran producción con multitud de agentes, todos llamados James Bond 007, «para confundir al enemigo», que estaba acabando con todos los agentes occidentales. Uno de estos James Bond fue Peter Sellers, quién se enfrentó a Le Chiffre (Orson Welles) en una partida de bacarrá en el Casino Royale; esta escena era todo lo que quedaba de la novela original en la película del mismo título. Sin embargo, en cualquier tratado sobre el bacarrá se encuentran referencias a la novela de Fleming, indicando que es una de las mejores descripciones de las tensiones que se viven alrededor de la mesa de juego. El Casino Royale, en el que

transcurre la acción, está inspirado en el famoso Casino de Deauville, y el sindicato egipcio al que Le Chiffre compra la banca se basa en el no menos célebre sindicato griego. Le Chiffre, al que Bond debe vencer en el juego, es un agente soviético que debe financiar el sindicato comunista alsaciano para que actúe de quinta columna ante un probable y próximo conflicto este-oeste. Por una serie de avatares, de la que no es ajeno el juego, Le Chiffre se encuentra prácticamente sin fondos y ha de pagar al sindicato, por lo que trata de recuperarlos rápidamente en el bacarrá. James Bond tratará de impedírselo.
Los inicios de la partida no son nada favorables para Bond, que pierde todo su dinero en una serie de jugadas desfavorables. Con un préstamo del agente de la CIA con el que colabora consigue recuperar su dinero y hacer saltar la banca de Le Chiffre. ¿Objetivo cumplido? No, ahora los malos tratarán de recuperar el dinero con todas las malas artes de las que son capaces, pero eso ya no sucede en la mesa de bacarrá.
Por otra parte, el último James Bond, Pierce Brosnan, demostró sus habilidades como jugador de bacarrá al inicio de la película *Goldeneye* en el Casino de Montecarlo (por cierto que *Goldeneye* es el nombre de la casa en la playa de Jamaica que Ian Fleming se compró con los beneficios de la célebre serie de novelas).
Asimismo, el bacarrá no ha sido el único juego de casino practicado por James Bond, ni ha supuesto su única relación con las cartas.
Por ejemplo, en *Vive y deja morir* (*Live And Let Die*), la segunda novela de la serie, aunque octava película (primera de Roger Moore), las escenas están enlazadas por las adivinaciones que hace «Solitaire» al tirar las cartas del tarot (un tarot del que Bond no sospecha nada, a pesar de que en los dorsos aparece claramente el número 007 repetido varias veces).
En esa misma película, Bond utiliza una mazo de cartas para defenderse de uno de sus enemigos que se niega a darse por vencido, pero esa ya es otra historia.



da continuará. El banquero que anuncia un punto que no es el suyo podrá solicitar una tercera carta, siempre que los jugadores no hayan mostrado sus puntos. En caso contrario, si su puntuación es de 5 o menos, deberá pedir carta.

¿Qué debe hacer el banquero en las jugadas restablecidas?

Cuando un paño abate al banquero, éste está obligado a seguir el cuadro de jugadas de la banca respecto del otro paño, pidiendo tercera carta en los dos supuestos opcionales.

El banquero deberá seguir el cuadro de jugadas de la banca cuando éste indique lo mismo para los dos paños.

Cuando el cuadro indique pedir carta en un paño y plantarse en el otro, el banquero será libre de plantarse o pedir si el error ha sido de un jugador o del croupier; si el error ha sido del banquero, éste habrá de pedir obligatoriamente carta si su puntuación es igual o inferior a 5, y plantarse en caso contrario. Ha de tenerse en cuenta que dar a un paño una carta que no ha solicitado o una carta destinada a otro paño no son errores del banquero.

Errores de los jugadores

Si el primer paño dice «no» teniendo menos de 5 y el segundo paño ha recibido carta, ésta volverá al primer paño; el segundo paño recogerá la carta siguiente, haya sido recogida o no por el banquero, y éste procederá según lo indicado en el apartado anterior.

Si el primer paño pide carta teniendo 6 o más, la carta recibida irá al segundo paño, si ha pedido carta, o al banquero si no lo ha hecho, y éste debe pedirla.

Si el primer paño dice «carta» y después dice «no», o viceversa, el croupier deberá aclarar al jugador cual debe ser su jugada y verificar su puntuación. Sólo en el caso de que ésta sea 5, la primera expresión se considerará correcta; si tiene otra puntuación, la jugada será restablecida según lo indicado anteriormente.

El jugador que dice «no» teniendo 8 o 9 pierde su derecho a abatir, y si pide carta la jugada será restablecida de acuerdo con lo especificado anteriormente.

Está formalmente prohibido examinar las cartas recibidas de forma prolongada. Cualquier jugador que invierta un tiempo excesivo en anunciar su juego no podrá continuar teniendo las cartas.

EL FERROCARRIL O CHEMIN-DE-FER

Este juego de casino es una variante del bacarrá, y su principal diferencia con éste radica en que la banca no es fija, sino que se desplaza en la mesa siguiendo el orden señalado por la numeración de los departamentos ante los que se sientan los jugadores. El primer banquero es el jugador que se sienta en el departamento 1. Este jugador mantendrá la banca hasta que pierda, momento en que la pasará al jugador sentado ante el departamento 2 o, si éste estuviera vacío, al jugador sentado ante el siguiente departamento ocupado. De este modo la banca va desplazándose alrededor de la mesa. De esta rotación deriva el nombre de ferrocarril del juego, ya que la banca se mueve como un pequeño tren de juguete dando vueltas sobre la mesa. La banca también puede comprarse o subastarse. El banquero juega sólo contra otro jugador, que se erige en representante de los puntos.

PARTIDA COMENTADA

En las partidas de bacarrá el comportamiento de los jugadores está perfectamente predeterminado en la mayoría de jugadas, y sólo en el caso de que la puntuación sea 5 existen ciertas opciones (pedir o no pedir), aunque la única puntuación que siempre se mejora al pedir una tercera carta es la de bacarrá (0). Para los jugadores, una partida de bacarrá es tremendamente emocionante debido a las grandes cantidades en juego.

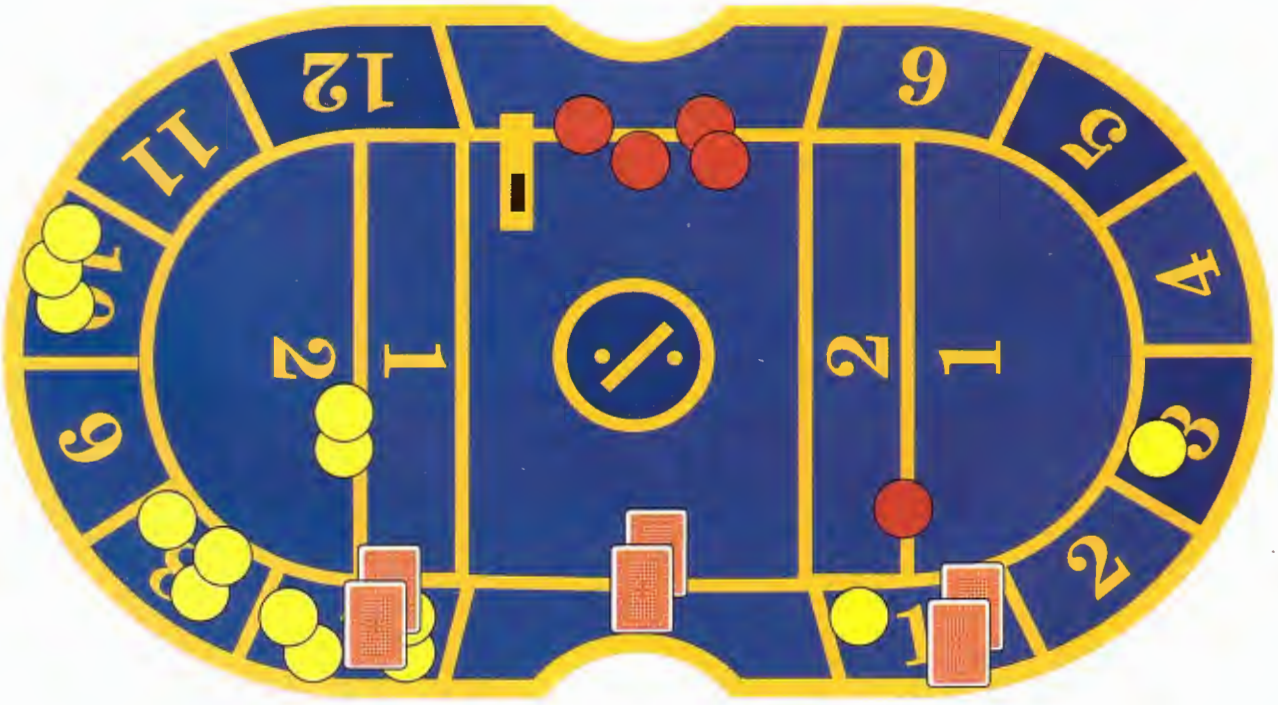
VALOR DE LAS FICHAS

500.000 100.000

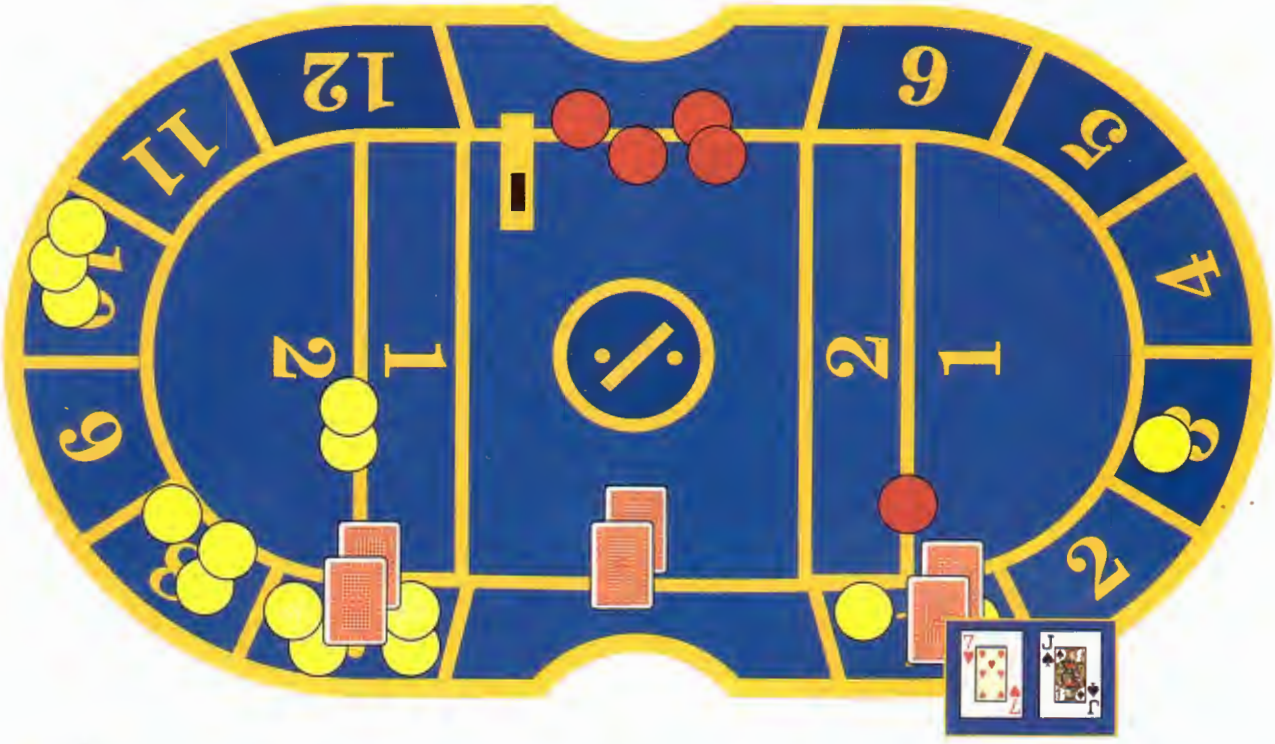
1 La partida de bacarrá se inicia con la apuesta por parte del banquero de una cierta cantidad, que aumenta progresivamente con las sucesivas ganancias que obtiene de las apuestas de los jugadores.

En éste juego, el banquero hace una apuesta de dos millones y da las fichas al croupier.

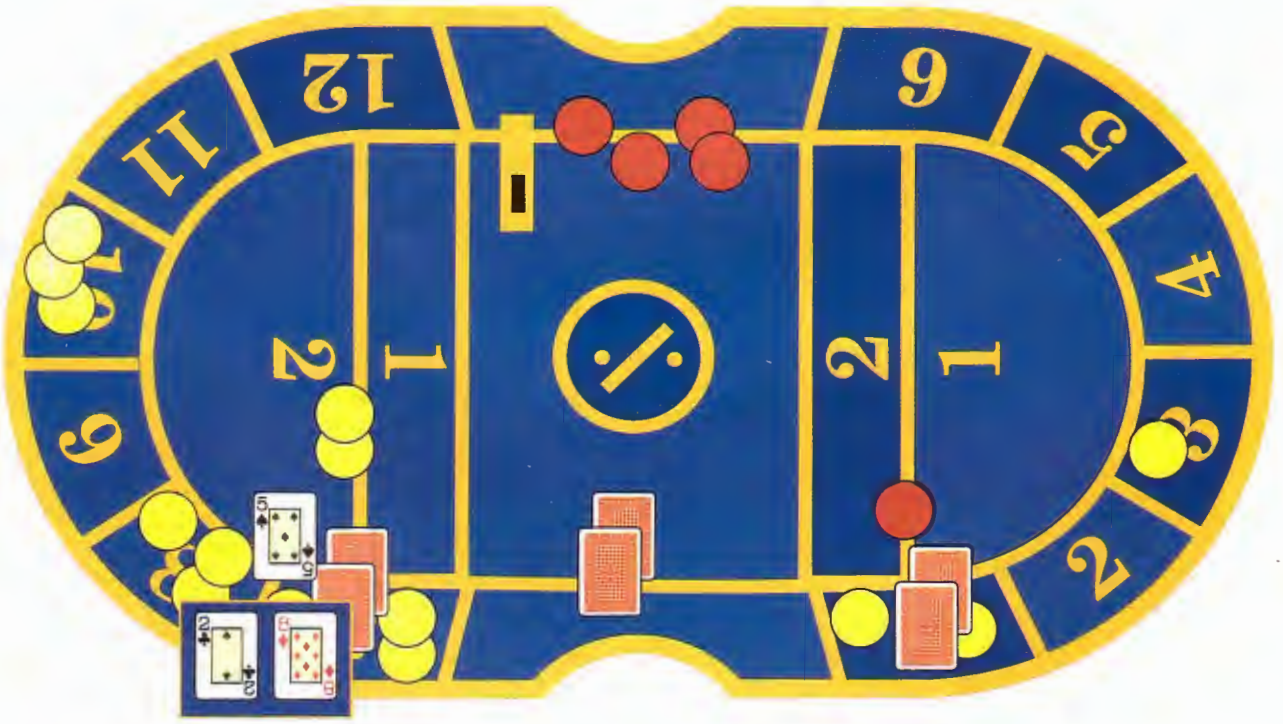
2 Los jugadores hacen sus apuestas bajo la atenta mirada del croupier, que debe recordar qué jugadores han apostado y cuánto en cada lugar. Las apuestas a caballo en el paño 1 son del jugador 2; las del paño 2 pertenecen al jugador 9.



3 Después de las apuestas, el banquero saca una carta del sabot para el paño de la derecha, otra para el de la izquierda y otra para la banca, seguidas de otras tres con los mismos destinos. Con su pala, el croupier acerca las cartas a los jugadores a los que les corresponde, por turno, «jugar» en representación de los de su paño.



4 El croupier ha entregado al jugador 1 las cartas del paño de la derecha (paño 1). El jugador toma las cartas y calcula su punto; como es de 7 debe plantarse, por lo que el turno de juego pasa al paño de la izquierda (paño 2).

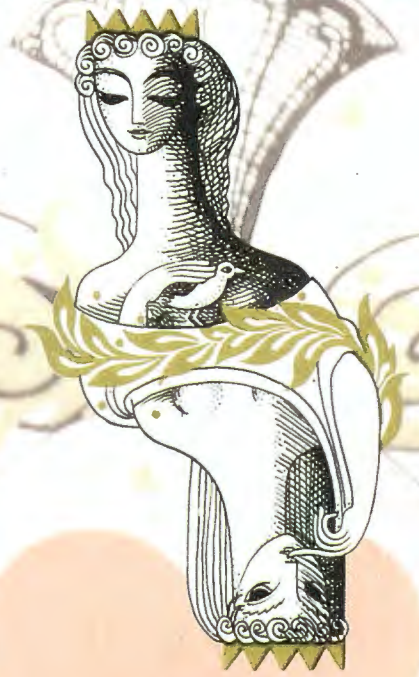


5 El jugador 7 es el que tiene las cartas en el paño de la izquierda. Como antes el jugador 1, también examina las cartas, sin descubrirlas al banquero, para calcular el punto. En este caso tiene bacarrá (0), por lo que no hay duda de que debe pedir carta. La tercera carta la recibe descubierta y ya no puede pedir más.

6 Una vez han terminado los dos paños, llega el momento de que juegue el banquero. Éste descubre sus cartas, pues no tiene ningún objeto que las mantenga ocultas. También tiene bacarrá, por lo que su punto definitivo vendrá determinado por la tercera carta, que en este caso puntúa 6. Como el punto del paño de la derecha es 7, el banquero pierde las apuestas de dicho paño, que ascienden a 700.000 (posturas de 1 y 3, y dos mitades de apuestas a caballo; como una de éstas era de 500.000 debe dividirse en 300.000 para el paño 1 y 200.000 para el paño 2). Por el contrario, en el otro paño, cuyo punto sólo es de 5, el banquero gana las posturas, que totalizan 1.300.000 (provenientes de los jugadores 7, 8, 10 y las restantes mitades de las dos apuestas a caballo). El beneficio de la banca es de 700.000, del que el croupier descuenta un 2%, es decir, 14.000, para el casino.

La banca, al pedir en último lugar, tiene una ligera ventaja, ya que puede aproximar bastante la jugada que hay en cada paño. Recuérdese que si el jugador tiene 8 o 9 abate, y si tiene 6 o 7 se planta. Por tanto si el jugador no ha pedido tercera carta tiene uno de esos puntos, o bien un 5; si pide tercera carta es que tenía de 0 a 5 puntos, ya que sólo con este último punto es opcional el pedir. A la vista de la tercera carta, el banquero calcula las probabilidades de que el jugador haya mejorado o empeorado su punto.
Por ejemplo, si la tercera carta es un ocho, el jugador sólo ha mejorado su punto si con dos cartas tenía bacarrá o uno, con todos los otros puntos la ha empeorado (0, 1, 2, 3) y como máximo tiene un punto igual a 3, por lo que si el banquero tiene 4 no debería pedir.
Sin embargo, para establecer su estrategia de pedir o no pedir carta, problema que sólo se da con el cinco, el banquero ha de considerar también el total de las posturas de los jugadores en uno y otro lado de la mesa, no sólo los resultados de las cartas, y apostar siempre a favor de las probabilidades, sin olvidar que nunca es seguro que suceda lo más probable, a veces puede suceder lo más improbable.

AMBIGÚ



El ambigú es un juego de origen italiano que tuvo gran difusión durante el siglo XVIII, aunque se desconoce si fue realmente popular. En el siglo XIX fue desapareciendo al ser sustituido por el poker, que puede considerarse su sucesor. Su nombre original era «juego mezclado o del ambigú» porque se trata de una mezcla de juegos, ideada en un salón aristocrático en la época del nacimiento del cálculo de probabilidades.

Los jugadores establecen al inicio de la partida la duración de ésta: una forma clásica de hacerlo es clavando un alfiler en una vela; cuando el alfiler cae por haberse consumido la cera que lo sostenía, la partida concluye.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir la mejor combinación de cartas para ganar las apuestas.

Pintura del siglo XIX realizada por Gustave Caillebotte (1848-1894).

Origen: **Italia**

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **40**

Jugadores: **de 2 a 6**

Duración de la partida: **deben establecerla los jugadores**

Dificultad: ♣ ♣ ♣

Tipo de juego: **envite**

NÚMERO DE JUGADORES

Si bien en una partida de ambigú pueden participar de 2 a 6 jugadores, las más interesantes son, como en el poker, las que se disputan entre 5 o 6 jugadores.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al ambigú puede utilizarse cualquier tipo de baraja de símbolos franceses (francesa, inglesa, alemana), ya que básicamente lo que distingue a estas barajas son los índices de las figuras y en el ambigú no se utilizan las figuras, sólo las 40 cartas del as al diez de cada palo.
Así pues, antes de procederse a jugar al ambigú se retiran las doce figuras de la baraja para preparar el mazo de 40 cartas que se utiliza en el juego.
Es más recomendable la baraja francesa que las otras dos porque en ella el as es también una carta numeral, es decir, tiene un 1 como índice, por lo que su valor resulta más claro.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden de las cartas es, de menor a mayor y en todos los palos, del as al diez.
Este orden sirve para determinar qué jugada, entre dos iguales, es la ganadora, ya que es más valiosa la formada por cartas próximas al diez y, por el contrario, menos va-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

basta Voz del jugador que está satisfecho con las cartas que le han sido repartidas o no quiere que se anule la mano.

envidar Hacer una apuesta.

envite Apuesta.

farol Apuesta elevada no respaldada por una buena jugada en la mano del jugador que la hace.

flux Jugada formada por una secuencia de cuatro cartas del mismo palo.

fredón Jugada consistente en tener todas las cartas del mismo índice.

mano Juego parcial. También, conjunto de cartas de un jugador en una mano o juego parcial. El término designa asimismo al primer jugador que interviene en el juego, generalmente el siguiente al dador y primero en recibir las cartas.

prima Jugada formada por cuatro cartas de palos distintos, es decir, una carta de cada palo.

punto Jugada consistente en tener dos o tres cartas del mismo palo. El valor de la jugada es la suma de los índices de las dos o tres cartas que la forman.

puesta Cantidad de fichas que se colocan en la mesa para indicar una apuesta o envite.

secuencia Serie de cartas consecutivas, que pueden ser del mismo palo o no.

serie Jugada formada por una secuencia de tres cartas del mismo palo.

tricón Jugada que consiste en tener tres cartas del mismo índice, es decir, un trío.

va Voz con que un jugador indica un envite superior a una puesta mínima o la aceptación de un envite anterior de otro jugador.

liosa la formada por cartas próximas al as.
Las cartas no tienen valor intrínseco alguno; sólo tienen un valor relativo en función de las jugadas realizadas con ellas.

LAS JUGADAS DEL AMBIGÚ

Con las cuatro cartas de su mano, un jugador puede tratar de hacer las siguientes jugadas (indicadas de menor a mayor valor):
A) SENCILLAS:
1. *El punto*. Dos o tres cartas del mismo palo. El valor del punto se calcula sumando los símbolos de las cartas que lo forman. El punto más alto, que es lo mismo que decir el formado por cartas más altas, gana al más bajo, con la salvedad de que un punto de tres cartas gana a uno de dos, independientemente del índice de las cartas que los formen.
Una carta no sirve para calcular el punto (si las cuatro cartas son de palos diferentes la jugada es *prima*, que es mejor que el punto) y tampoco se considera punto tener cuatro cartas del mismo palo, ya que esta jugada se llama *flux* y es mucho más valiosa.
2. *La prima*. Cuatro cartas de palos cualesquiera. Gana la formada por cartas más altas, y su valor puede calcularse sumando el índice de las cuatro cartas. Si la suma del valor de las cartas es superior a 30 se llama *gran prima*.
3. *La serie*. Una secuencia de tres cartas consecutivas del mismo palo (si sólo hay dos es *punto* y si a pesar de ser consecutivas son de distinto palo se trata de una *prima*).
4. *El tricón*. Tres cartas del mismo índice.
5. *El flux*. Cuatro cartas del mismo palo.
B) DOBLES:
6. *El tricón con la prima*. Tres cartas del mismo índice y la cuarta de palo distinto de las del trío (es decir, cuatro cartas de palo distinto con tres de ellas formando trío).

ORDEN DE LAS CARTAS

De menor a mayor
y en cualquier palo:

As (uno)
Dos
Tres
Cuatro
Cinco
Seis
Siete
Ocho
Nueve
Diez

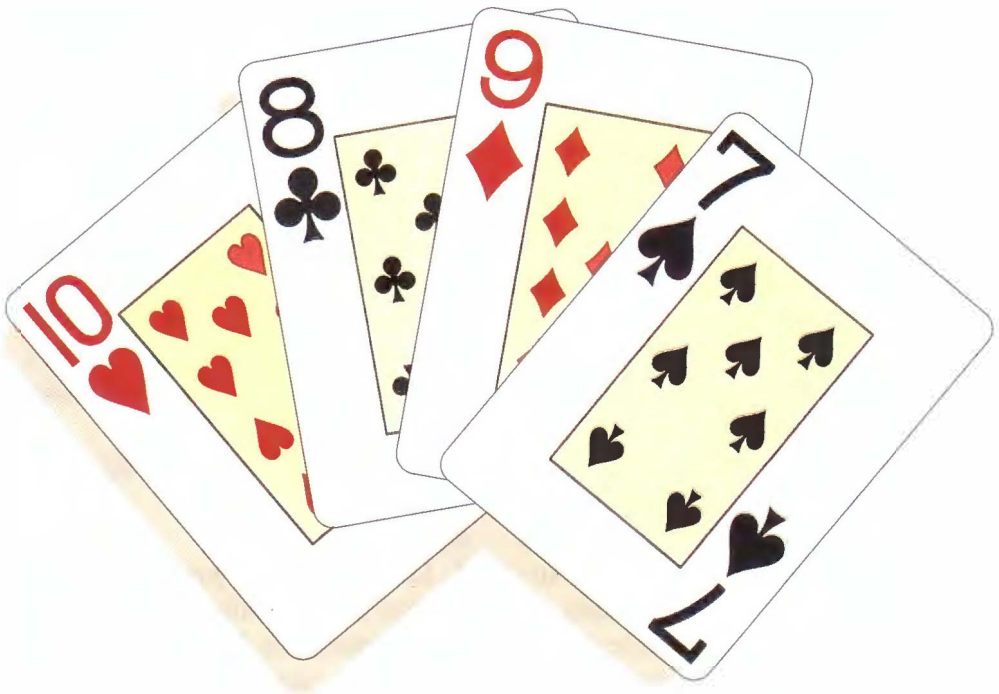
7. *El flux con la serie*. Escalera de color de cuatro cartas, es decir, todas las cartas consecutivas y del mismo palo.
8. *El fredón*. Cuatro cartas del mismo índice. Esta jugada, que es la de más valor del ambigú, se considera doble porque también es una prima. Si las cartas que forman el fredón son ochos, nueves o dieces, se trata además de una gran prima.

En todas estas jugadas, cuando las de más valor en un mismo juego son iguales, gana la formada por cartas más altas o, lo que es lo mismo, la que al sumar las cartas que la forman da un número más alto.

LOS PREMIOS DE LAS JUGADAS

Cada una de las jugadas anteriores obtiene unos premios que todos los jugadores pagan al ganador de la mano, aparte de los envites y puestas de los jugadores. Estos premios, que cobra sólo el ganador de cada uno de los jugadores restantes, son los siguientes:

- el punto, 1 punto;
- la prima, 2 puntos (la gran prima, 3 puntos);
- la serie, 3 puntos;
- el tricón, 4 puntos;
- el flux, 5 puntos;
- el tricón con la prima, 6 o 7 puntos (según se trate de una prima «normal» o una gran prima);
- el flux con la serie, 8 puntos;
- el fredón: del as al siete, 10 pun-



La prima es una combinación de cuatro cartas de palos cualesquiera. Gana la formada por cartas más altas.

LAS JUGADAS DEL AMBIGÚ Y SU VALOR

El valor en puntos sólo lo cobra el ganador de la mano. Le pagan todos los jugadores, incluso si hay alguno que tiene la misma jugada.
De menor a mayor, las jugadas y sus valores son:
el punto, 1 punto
la prima, 2 puntos
la gran prima, 3 puntos
la serie, 3 puntos
el tricón, 4 puntos
el flux, 5 puntos
el tricón con prima, 6 puntos
el tricón con gran prima, 7 puntos
el flux con la serie, 8 puntos
el fredón del as al siete, 10 puntos
el fredón del ocho al diez, 11 puntos (gran prima)

tos; del ocho al diez, 11 puntos, ya que es gran prima.

INICIO DEL JUEGO

Los jugadores pueden sortear, si así lo desean, el lugar que ocuparán en la mesa. El primer dador lo es por sorteo; después de cada mano el turno pasa hacia la derecha (sentido antihorario).
Antes de empezar a jugar, los jugadores acuerdan el final de la partida, que puede tener lugar transcurrido un tiempo determinado o bien tras haberse repartido un cierto número de manos, que para simplificar suelen contarse sólo cada vez que un mismo jugador da las cartas.
En general, el jugador que abandona la partida antes del final señalado, que nunca puede ser el que está ganando, debe pagar una prima al resto de jugadores por hacerlo, a menos que venda su lugar en la partida a un jugador ajeno a ella hasta ese momento.
También hay que repartir las fichas que cada jugador utilizará para sus puestas y para el pago de los puntos que valga la jugada ganadora. Asimismo se acordará el equivalente en puntos de dichas fichas.

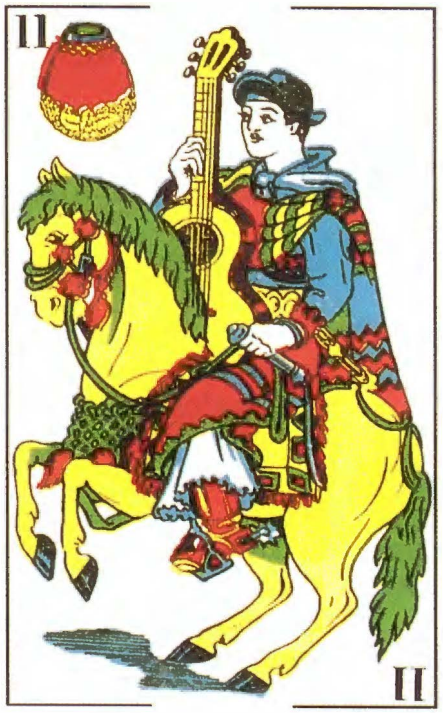
DESAROLLO DEL JUEGO

En cada mano, el dador baraja las cartas y las da a cortar al jugador de su izquierda. A continuación reparte dos cartas a cada jugador, de una en una y de derecha a izquierda (en sentido antihorario).
Una vez que los jugadores han examinado el valor de sus cartas y sus posibilidades de ligar una de las jugadas del ambigú, si no les parecen satisfactorias lo indican diciendo «*paso*». Si por el contrario consideran que sí son adecuadas, lo indican diciendo «*basta*». El jugador que ha dicho basta debe colocar dos puntos (u otra cantidad convenida) en el centro de la mesa como puesta inicial. Si todos los jugadores pasan, se recogen las cartas y el turno de dar pasa al siguiente jugador. Si el jugador que dice basta es el último en hablar, es decir, el dador, debe hacer una puesta doble de la señalada.

SABÍA QUE...

... MARTÍN FIERRO FLOREÓ EL NAIPE

Así lo cuenta José Hernández en los versos de *La vuelta de Martín Fierro*, pero parece que el gaucho dejó de *marquillar* (como se dice en lunfardo el preparar las cartas con fines tramposos) los naipes porque era más laborioso que trabajar de verdad:



Anduve como pelota,
Y más pobre que una rata.
Cuando empecé a ganar plata
Se armó no sé que barullo:
Yo dije: A tu tierra, grullo,
Aunque sea con una pata.

Eran duros y bastantes
Los años que allá pasaron;
Con lo que ellos me enseñaron
Formaba mi capital;
Cuanto vine, me enrolaron
En la Guardia Nacional.

Me había ejercitao al naipe,
El juego era mi carrera;
Hice alianza verdadera
Y arreglé una trapisonda
Con el dueño de una fonda
Que entraba en la peladera.

Me ocupaba con esmero
En floriar una baraja;
Él la guardaba en la caja
En paquetes, como nueva;
Y la media arroba lleva
Quien conoce la ventaja.

Comete un error inmenso
Quien de la suerte presuma;
Otro mas hábil lo fuma,
En un dos por tres lo pela,
Y lo larga que no vuela,
Porque le falta una pluma.

Con un socio que lo entiende
Se arman partidas muy güenas;
Queda allí la plata ajena,
Quedan prendas y botones:
Siempre cain a esas riuniones
Zonzos con las manos llenas.

AMBIGÚ

Hay muchas trampas legales,
Recursos del jugador;
No cualquiera es sabedor
A lo que un naipe se presta:
Con una cincha bien puesta
Se la pega uno al mejor.

Deja a veces ver la boca,
Haciendo el que se descuida;
Juega el otro hasta la vida
Y es siguro que se ensarta,
Porque uno muestra una carta
Y tiene otra prevenida.

Al monte, las precauciones
No han de olvidarse jamás;
Debe afirmarse además
Los dedos para el trabajo,
Y buscar asiento bajo
Que le dé la luz de atrás.

Pa tallar, tome la luz;
Dé la sombra al alversario;
Acomódese al contrario
En todo juego cartiao:
Tener ojo ejercitao
Es siempre muy necesario.

El contrario abre los suyos,
Pero nada ve el que es ciego:
Dándole soga, muy luego
Se deja pescar el tonto;
Todo chapetón cree pronto
Que sabe mucho en el juego.

Hay hombres muy inocentes
Y que a las carpetas van;
Cuando azariados están
–Les pasa infinitas veces–
Pierden en puertas y en treses,
Y dándoles mamarán.

El que no sabe no gana
Aunque ruegue a Santa Rita;
En la carpeta a un mulita
Se le conoce al sentarse,
Y conmigo era matarse:
No podían ni a la manchita.

En el nueve y otros juegos
Llevo ventaja y no poca,
Y siempre que dar me toca
El mal no tiene remedio,
Porque sé sacar del medio
Y sentar la de la boca.

En el truco, al más pintao
Solía ponerlo en apuro;
Cuando aventajar procuro,
Sé tener, como fajadas,
Tiro a tiro el as de espadas,
O flor, o envite siguro.

Yo sé defender mi plata
Y lo hago como el primero:
El que ha de jugar dinero
Preciso es que no se atonte;
Si se armaba una de monte,
Tomaba parte el fondero.

Un pastel, como un paquete,
Sé llevarlo con limpieza;
Dende que a salir empiezan
No hay carta que no recuerde;
Sé cuál se gana o se pierde
En cuanto cain en la mesa.

También por estas jugadas
Suele uno verse en aprietos;
Mas yo no me comprometo
Porque sé hacerlo con arte,
Y aunque les corra el descarte
No se descubre el secreto.

Si me llamaban al dao,
Nunca me solía faltar
Un cargado que largar,
Un cruzao para el más vivo,
Y hasta atracarles un chivo
Sin dejarlos maliciar.

Cargaba bien una taba,
Porque la sé manejar;
No era manco en el billar,
Y por fin de lo que esplico,
Digo que hasta con pichicos
Era capaz de jugar.

Es un vicio de mal fin
El de jugar, no lo niego;
Todo el que vive del juego
Anda a la pesca de un bobo,
Y es sabido que es un robo
Ponerse a jugarle a un ciego.

Y esto digo claramente
Porque he dejao de jugar;
Y le puedo asigurar,
Como que fui del oficio:
Más cuesta aprender un vicio
Que aprender a trabajar.

A continuación los jugadores que han pasado se descartan de una o dos cartas y el dador se las repone. Los descartes se dejan aparte y sólo serán utilizados si se terminan las cartas del mazo. Los descartes no pueden ser vistos por ningún otro jugador que el que se descarta. Con estas nuevas cartas, los jugadores vuelven a calibrar sus posibilidades; los que quieran continuar en el juego deben hacer una puesta igual al mínimo establecido. El dador reparte entonces dos nuevas cartas a cada jugador que sigue en juego, nuevamente en dos vueltas, de modo que los jugadores completen las manos de cuatro cartas con las que formar su jugada. Tras el segundo reparto, si todos los jugadores pasan, las puestas anteriores quedan para el juego siguiente. Si por el contrario algún jugador tiene muy buen juego o espera tenerlo por la disposición de sus cartas, puede envidar una cantidad superior a la mínima, a lo que los otros jugadores contestarán paso, con lo que abandonan la mano, o «*va*», en cuyo caso colocarán el envite que quieran, que como mínimo debe ser igual al del primer envidador. Si ningún jugador acepta el envite, el envidador gana todo lo que se ha puesto hasta ese momento, además del valor de su jugada; lo mismo sucede si un reenvite no es aceptado por ningun jugador.

Si ha habido envites sólo siguen en juego los que han dicho va; si sólo ha habido un jugador que ha dicho basta (los jugadores siguientes a éste pueden hacer envites superiores al mínimo), todos los jugadores siguen en juego. Los jugadores que permanecen en el juego se descartan de los naipes que no quieren y el dador les da otros a cambio para volver a completar sus manos de cuatro.

Después de los descartes, los jugadores pueden pasar o hacer una puesta; una vez hecha una puesta, los siguientes jugadores pueden pasar, igualarla o aumentarla, hasta que todas las puestas queden igualadas. Si sólo un jugador va, gana todas las puestas, además del premio correspondiente a su jugada. Si hay varios jugadores que han igualado sus puestas, muestran sus cartas para ver quién tiene la mejor jugada y el ganador se lleva todas las puestas y el premio por el valor de su jugada.

Los premios por el valor de las jugadas los pagan todos los jugadores al ganador de la mano.

El ganador de la partida es el que ha acumulado más puntos a lo largo de ésta.

En caso de empate entre dos o más jugadores (igual categoría e igual valor de las jugadas), gana el mano o el que está más cerca de éste.

En caso de hacerse un envite muy grande, nadie está obligado a ganar o perder más de lo que tiene ante sí o de lo que le deban los demás jugadores, por lo que puede aceptar el envite sin tener que poner más que lo que tiene, pero no se puede dejar de pagar (o deber) el valor de los premios del ganador.

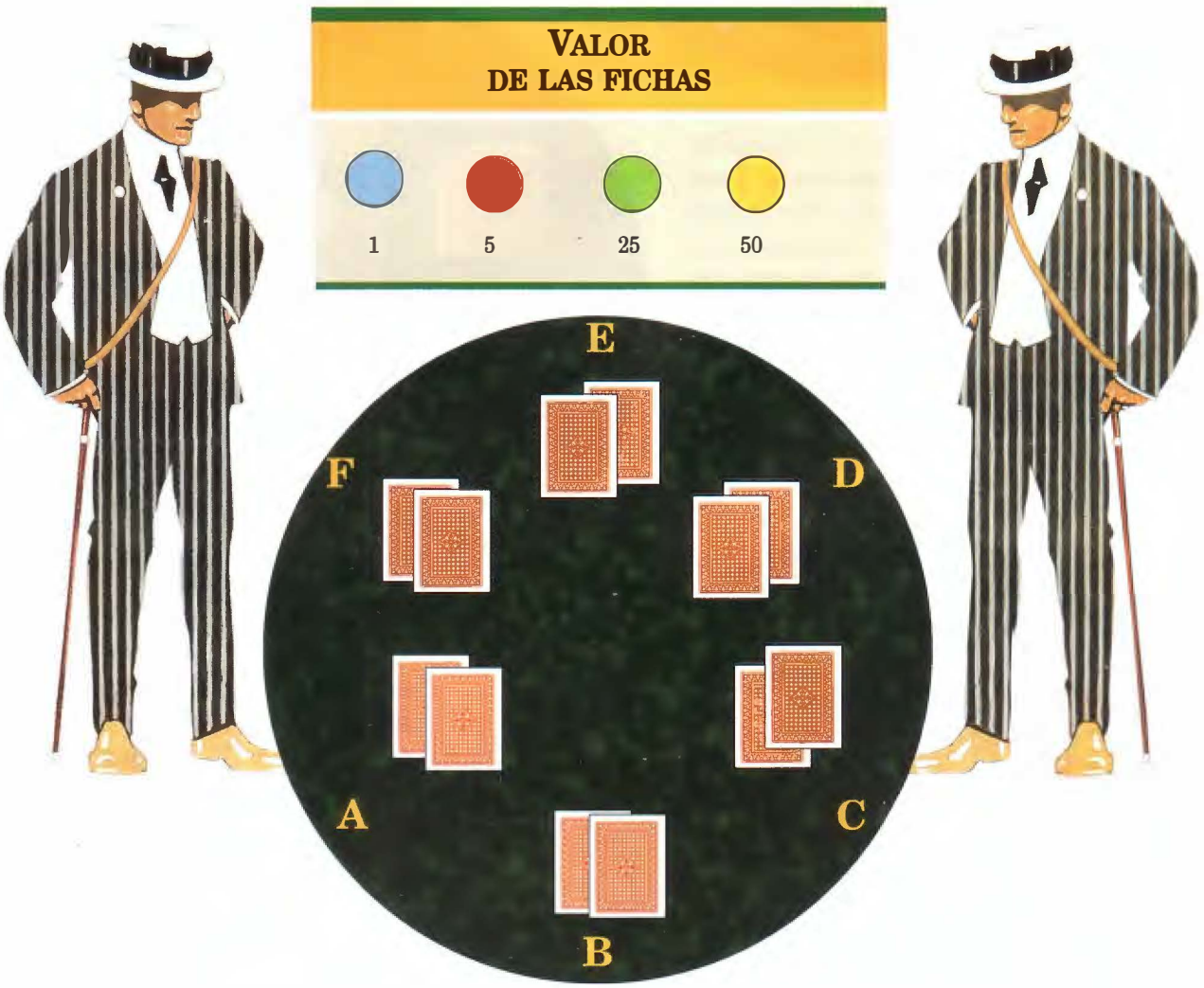
Un jugador puede aumentar su cantidad en juego sólo hasta que le haya sido repartida la tercera carta.

Si un jugador prevé que no habrá bastantes cartas en el mazo para compensar todos los descartes y habrá que barajar éstos, puede dejar los suyos aparte para que no se mezclen con los otros y le vuelvan a corresponder.

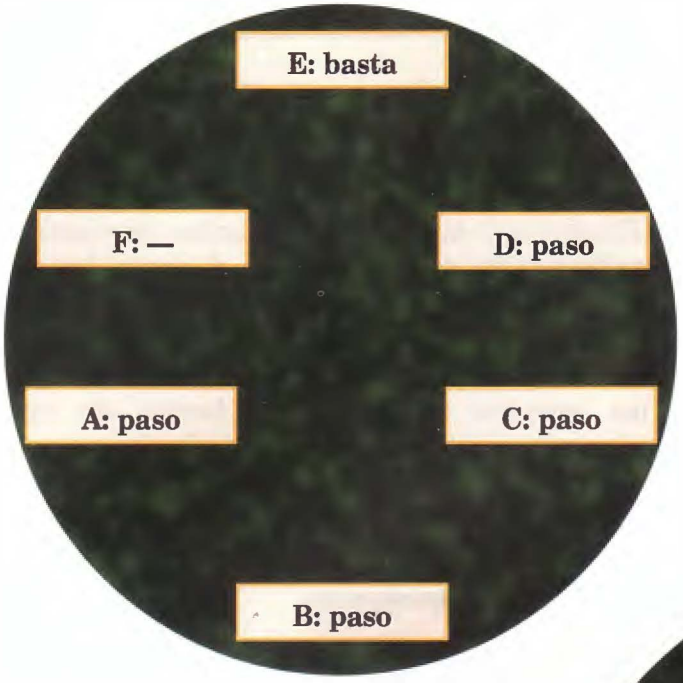
PARTIDA COMENTADA

En la partida que se desarrolla a continuación se enfrentan 6 jugadores. Se incluye una mano o juego parcial, desde el reparto de las dos primeras cartas hasta la resolución final, con la recogida de las fichas correspondientes por parte del ganador. La puesta mínima es de dos fichas de valor unitario.

Una partida de ambigú guarda similitudes con otros juegos de envite mucho más practicados actualmente, como el poker (tanto normal como descubierto) y el mus (una de las jugadas del ambigú es el punto, aunque distinta de la del mus, y otra –gran prima– es más valiosa si las cartas superan los 30 puntos, precisamente como en el punto del mus). Antes de iniciar el juego, hay que preparar el mazo eliminando las doce figuras de una baraja de cartas francesas o inglesas.

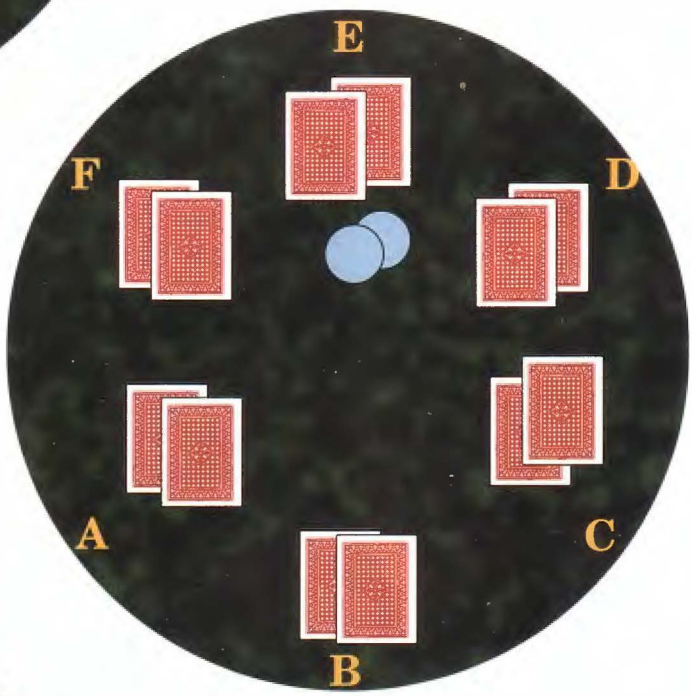


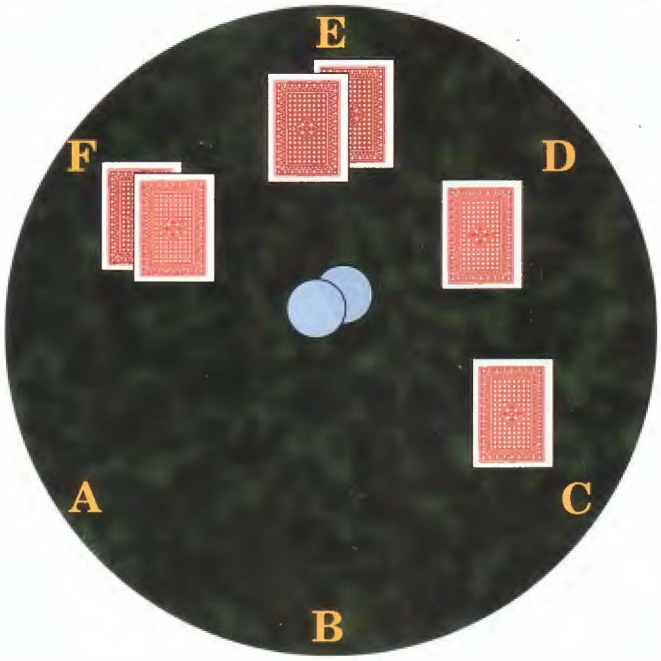
1 El dador, el jugador F, baraja las cartas, las da a cortar a E y reparte dos a cada jugador en dos vueltas, empezando por A (sentido antihorario).



2 Los jugadores examinan sus cartas y calculan sus posibilidades de conseguir una buena jugada con ellas. Dicen «paso» si prefieren no jugar y cambiarlas por otras (jugadores A, B, C, D), o bien «basta» si creen que les pueden servir para una buena jugada (jugador E). El jugador F ya no tiene opción de hablar, porque el basta de E ha invalidado la opción de pasar todos y anular la partida.

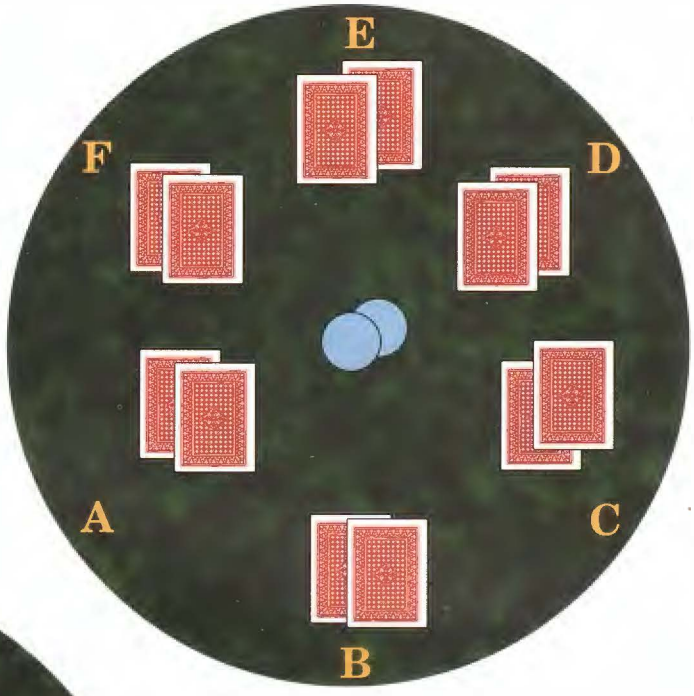
3 El basta del jugador E significa que sus cartas pueden servir para obtener una buena jugada (dos cartas del mismo palo, iguales o consecutivas, aunque también puede que tenga dos cartas cualesquiera y confíe en reunir cuatro de palos distintos). También indica que se compromete a jugar, por lo que debe realizar la puesta mínima para ello, que se ha establecido en dos fichas de valor 1 (2 puntos).

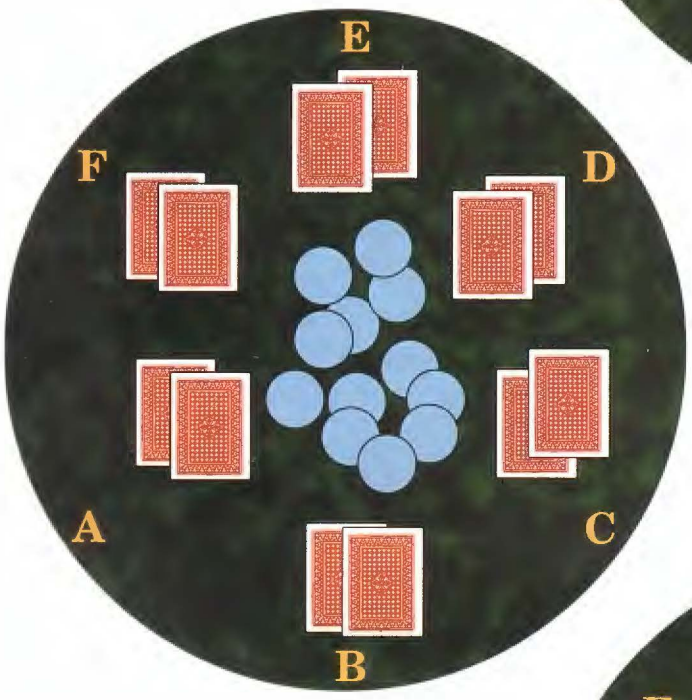




4 Los jugadores A, B, C y D, que han pasado, se descartan de una (C y D) o dos cartas (A y B). El jugador E ya ha manifestado su conformidad con las cartas y su deseo de jugar con ellas, y no se descarta. El jugador F también está de acuerdo con las cartas recibidas y tampoco se descarta.

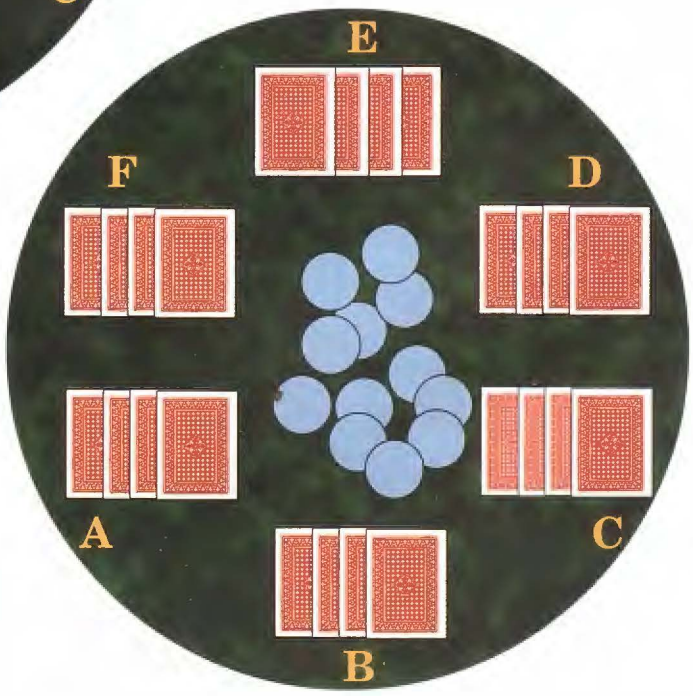
5 F da cartas a los jugadores para completar su mano inicial de dos cartas cada uno. Ahora las da juntas a los jugadores que reciben dos (A y B en este caso). C y D reciben una cada uno, ya que éste es el número de cartas que han descartado.

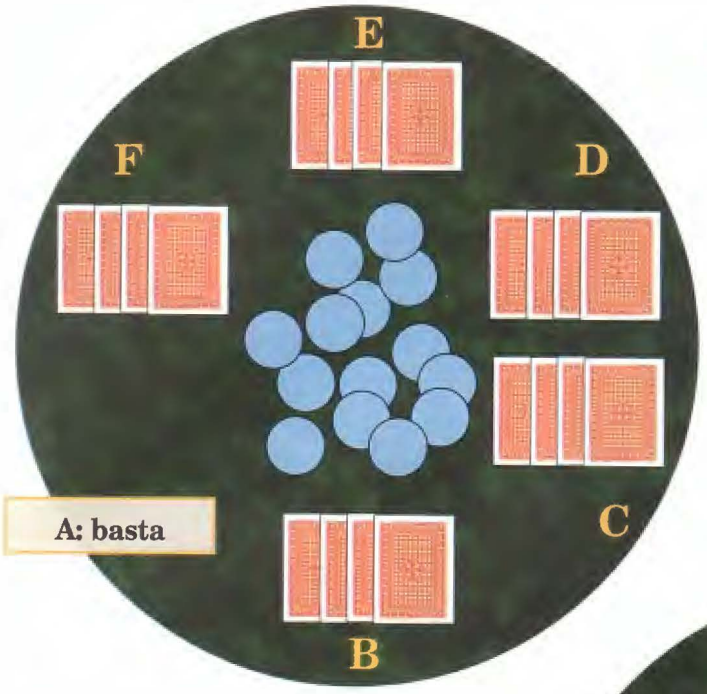




6 Los jugadores que quieren seguir en el juego hacen su puesta mínima sobre la mesa, excepto el jugador E que ya la había hecho anteriormente; así, todos los jugadores excepto E ponen dos fichas de valor uno sobre la mesa.

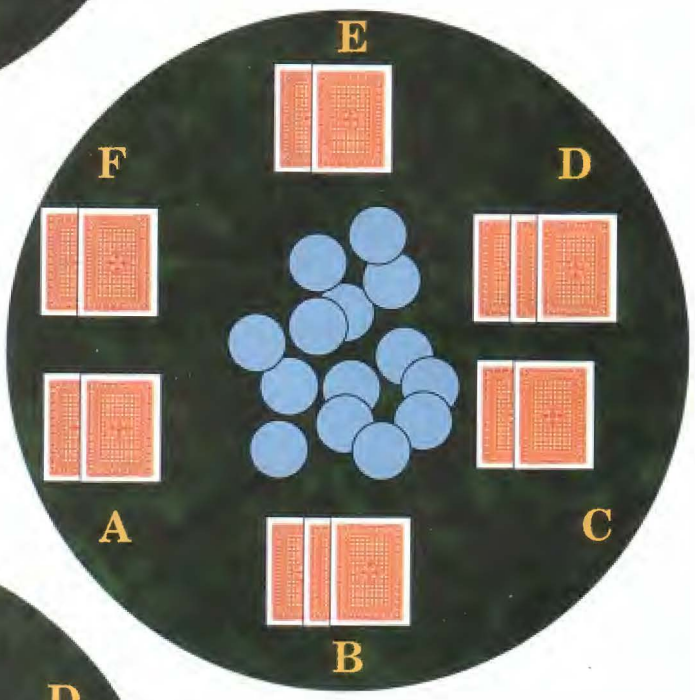
7 El jugador F da dos nuevas cartas a cada jugador repartiéndolas de una en una. Ahora todos los jugadores tienen cuatro cartas y pueden comprobar si han conseguido ligar alguna jugada o no.

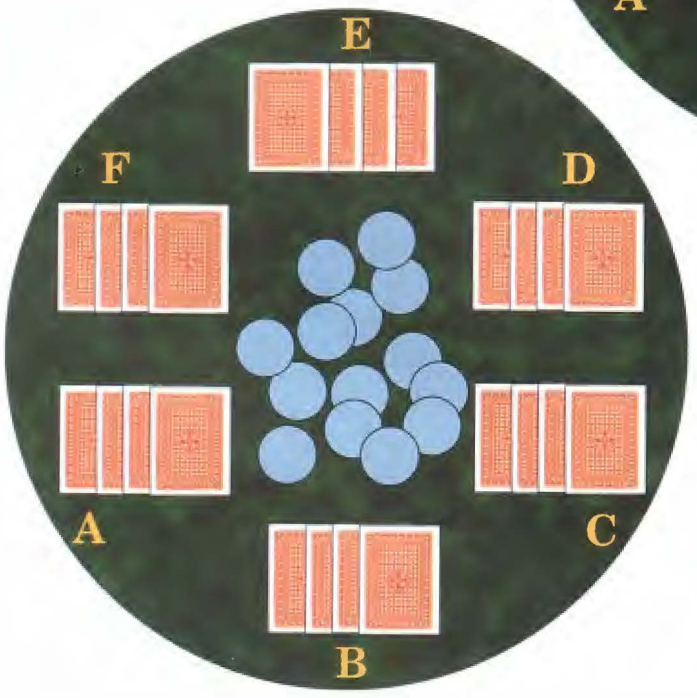




8 Una vez examinadas las cartas, los jugadores pueden volver a pasar o jugar, y en este último caso también pueden envidar por encima de la puesta mínima. Si todos pasaran, el juego quedaría anulado y las cantidades puestas permanecerían en reserva sobre la mesa para el juego siguiente, pero no es el caso ya que el jugador mano, A, dice «basta», indicando que no quiere que se anule el juego, y pone dos fichas sobre la mesa.

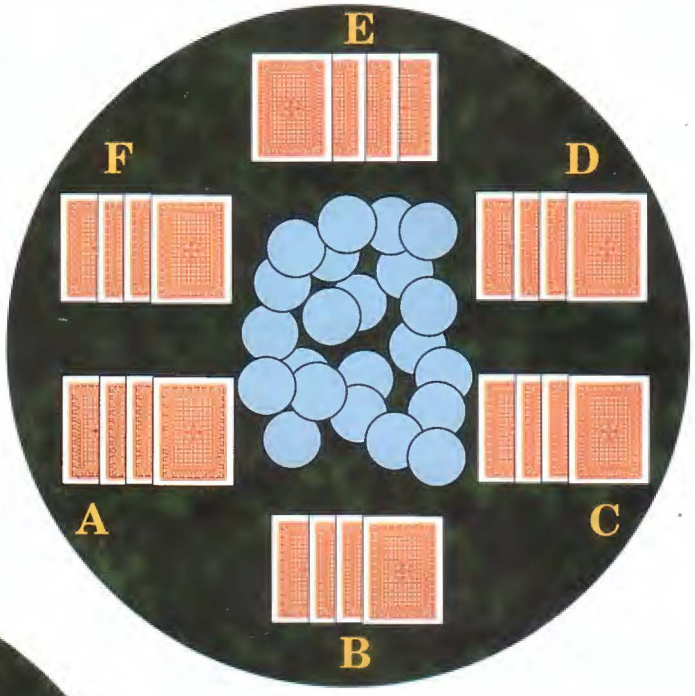
9 Como nadie ha envidado más después del basta de A, se procede a los descartes de los jugadores. En este caso, aunque A ha dicho basta, esto no significa que esté satisfecho con sus cartas, sino que no quiere que la partida se anule; puede por tanto participar en el descarte. Los jugadores B y D descartan una carta cada uno; C, E, F y A, dos.

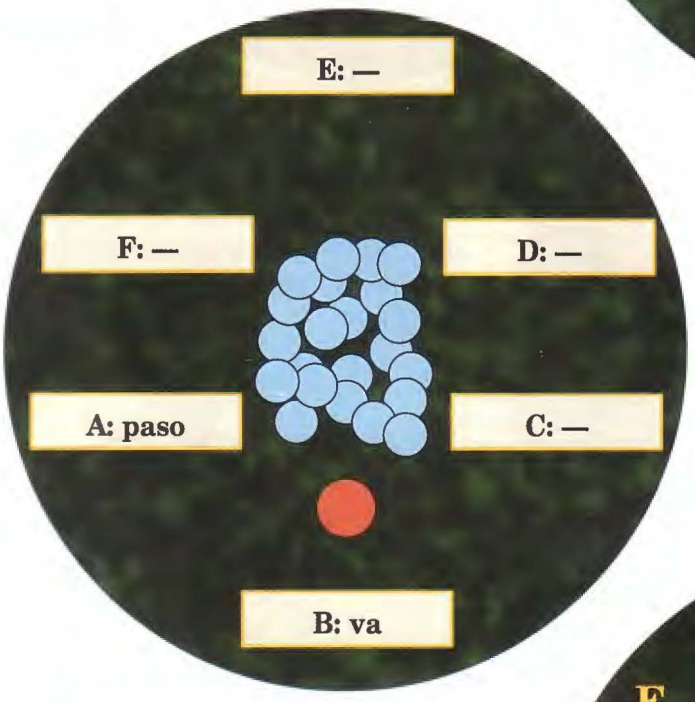




10 El jugador F reparte cartas del mazo a los restantes para reponer las que se han descartado, de modo que cada jugador recomponga su mano de cuatro cartas.

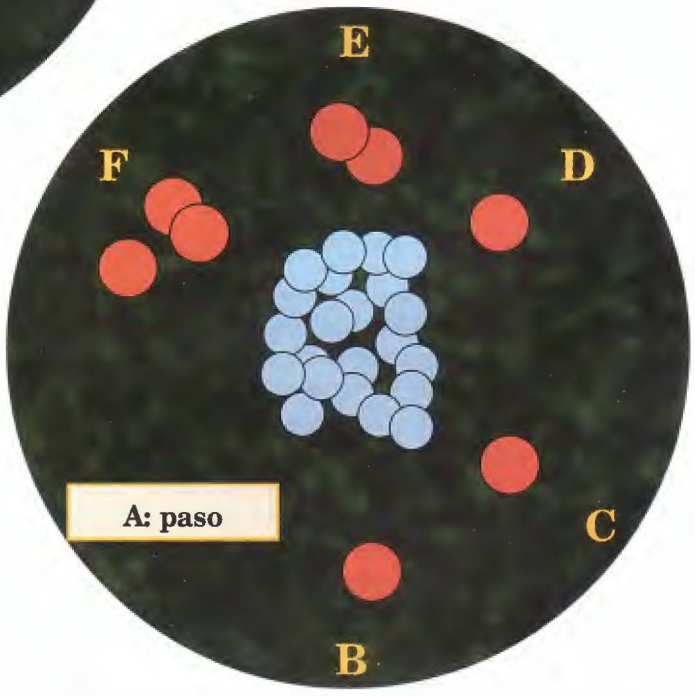
11 Los jugadores colocan una puesta mínima para «pagar» el descarte; obsérvese que en el poker actual primero se «paga» el descarte y luego se realiza éste.



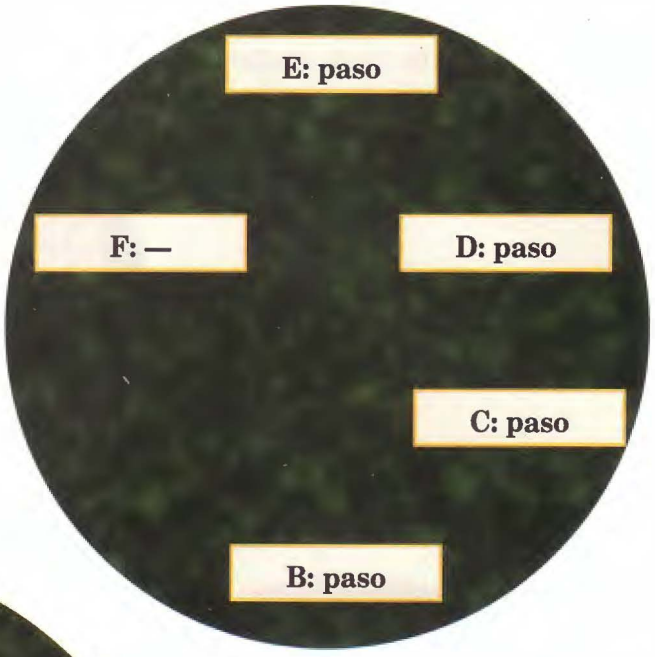


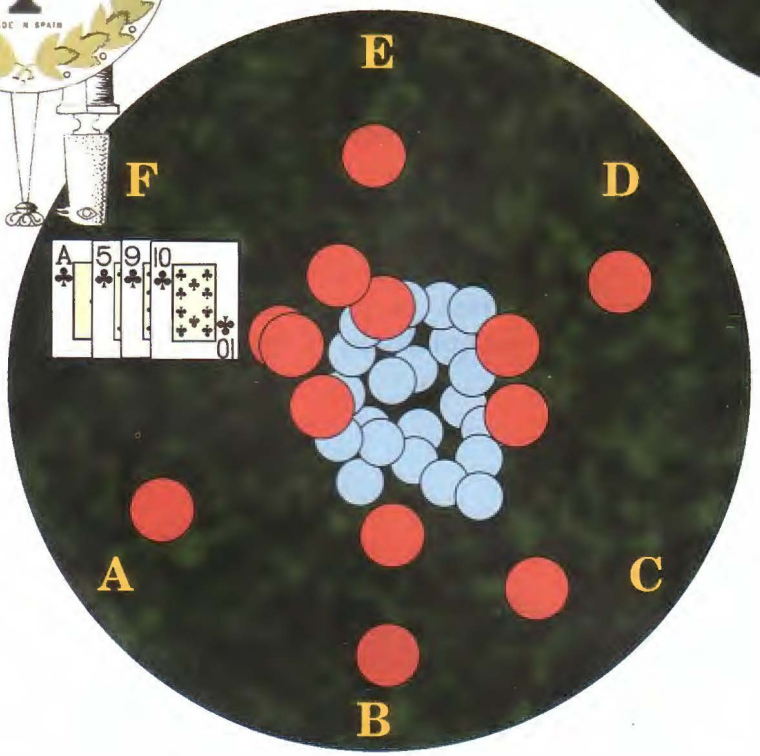
12 Parece que A no ha recibido lo que esperaba, ya que pasa. Sin embargo, B sí está satisfecho con sus cartas, ya que envida una ficha de valor quíntuple, al tiempo que dice «va».

13 Los jugadores C y D aceptan el envite de B y ponen también la ficha quíntuple. El jugador E aumenta la puesta con otra (pone dos) y F iguala a E y pone una más (tres en total). El jugador A pasa y no pone nada.

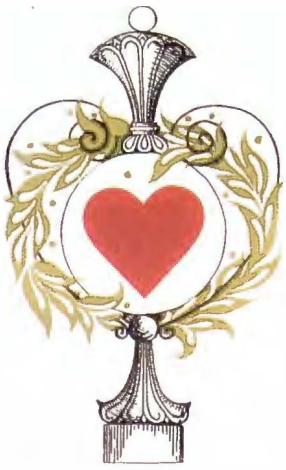


14 El fuerte envite de F puede estar basado en un farol o en una jugada real, pero en cualquier caso consigue su efecto porque todos pasan y se convierte en el ganador.





15 El jugador F muestra su jugada: cuatro cartas de trébol, es decir, un flux, por lo que cada jugador debe pagarle además el premio de esta jugada, que es de 5 puntos.



La estrategia del ambigú es la misma que la del resto de los juegos de envite, como el poker o el mus, donde lo básico no es tener buenas cartas, sino aparentarlo, es decir, convencer al resto de los jugadores de que las cartas de uno son mejores que las de ellos, aunque no tanto como para que no hagan unas primeras puestas que enriquezcan el fondo antes de abandonar. En los primeros estadios del juego conviene ir haciendo apuestas de tanteo para conocer las estrategias de los demás jugadores, procurando no desvelar la propia. Como los descartes se hacen en dos partes, hay que recordar las cartas que ha descartado cada jugador en ambas ocasiones, ya que en la segunda también pueden descartarse naipes que se han recibido después del primer descarte. El análisis de este segundo descarte debe servir para conocer si han conseguido ligar la jugada proyectada, especialmente el jugador que tenía uno de los mejores proyectos en la primera parte, o sea, el que ha dicho *basta*.

El Monte

El juego del monte nació en España, se extendió por América durante la conquista de este continente y se convirtió en uno de los juegos más populares en el legendario Far West. En la actualidad permanece como uno de los testimonios de la antigua presencia española en los territorios que constituyen el sur de Estados Unidos. Es un juego muy practicado en Norteamérica, donde se conoce como *Monte Bank* o también *Spanish Monte*, es decir, monte español o simplemente monte. Asimismo se practica como un juego de círculo, al estilo de las siete y media.

Objetivo del juego

Ganar las apuestas hechas al acertar el palo o el valor de la carta que se va a descubrir del mazo, según la versión.

Jugadores de cartas en un grabado alemán del siglo XV, obra del artista Israhel von Mechenen.

Origen:
España
Baraja:
inglesa
N° de naipes:
40
Jugadores:
indeterminado
Duración de la partida:
a criterio de los jugadores
Dificultad:
♣
Tipo de juego:
apuestas

NÚMERO DE JUGADORES

En el juego del monte puede participar un número indeterminado de jugadores que apuestan contra el banquero.

TIPO DE BARAJA

Originalmente se utilizaba la baraja española de 40 cartas. En la actualidad se emplea la baraja inglesa, que se adapta eliminando los ochos, nueves y dieces.

VALOR DE LAS CARTAS

En el juego del monte sólo interesa el número o el palo de la carta –según la versión que se juegue–, sin que las cartas tengan ningún valor ni orden especial.

EL BANQUERO Y EL TALLADOR

En una partida de monte es imprescindible la figura del banquero. El resto de jugadores, llamados *puntos*, juegan contra él.
Puede jugarse de dos modos: con banquero fijo o con banquero variable. En el primer modo, uno de los jugadores tiene la posesión de la banca y paga y cobra las apuestas hasta que abandona la partida, pierde todo su capital o decide vender la banca.

VOCABULARIO ESPECÍFICO

albur Par de cartas que se sacan de la parte inferior de la baraja después de cortar y que se colocan sobre la mesa para que los puntos apuesten sobre ellas (o contra ellas).

apuesta Cantidad que se arriesga en un lance de un juego. En el monte, el banquero no cubre todas las apuestas de los puntos, sino que indica al principio del juego la cantidad máxima que pagará; los pagos se realizan según el valor de las puestas de los puntos, de mayor a menor.

baceta Parte de un mazo de cartas que queda sin usar después de haber separado algunas cartas de acuerdo con las reglas del juego.

banca Posición del banquero y cantidad que éste arriesga en un juego.

banquero Jugador que paga y cobra las apuestas de los otros jugadores (puntos) y tiene las cartas durante la partida.

círculo Se aplica a los juegos en los que pueden participar un número indeterminado de jugadores.

clave La primera carta de la baceta que se empareja (por palo o número) con una de las cuatro expuestas en la mesa y sobre las cuales los puntos han hecho sus apuestas.

contra Apuesta que se hace a favor de que una determinada carta se emparejará (con la clave o con otra carta posterior) antes que otra de las cartas que hay sobre la mesa.

cortar Separar en dos montones las cartas de un mazo. En el monte, las cartas que se ponen en la mesa para apostar sobre ellas son las inferiores y superiores de los montones de corte.

doblada Se aplica a las cartas del gallo de igual índice que han aparecido en la misma jugada y se han colocado juntas.

gallo Par de cartas de la parte superior del mazo después del corte, que se colocan en la mesa en una posición superior respecto a las del albur, es decir, son las cartas «de arriba».

lansquenete Juego similar al monte en el que se sacan dos cartas que se colocan una a la derecha del banquero y otra a la izquierda. Si la primera carta de la que se repite el palo es la de la izquierda, el banquero gana todas las apuestas; si es la de la derecha, ganan los puntos; si las dos cartas iniciales son del mismo palo, gana el banquero sin sacar más cartas.

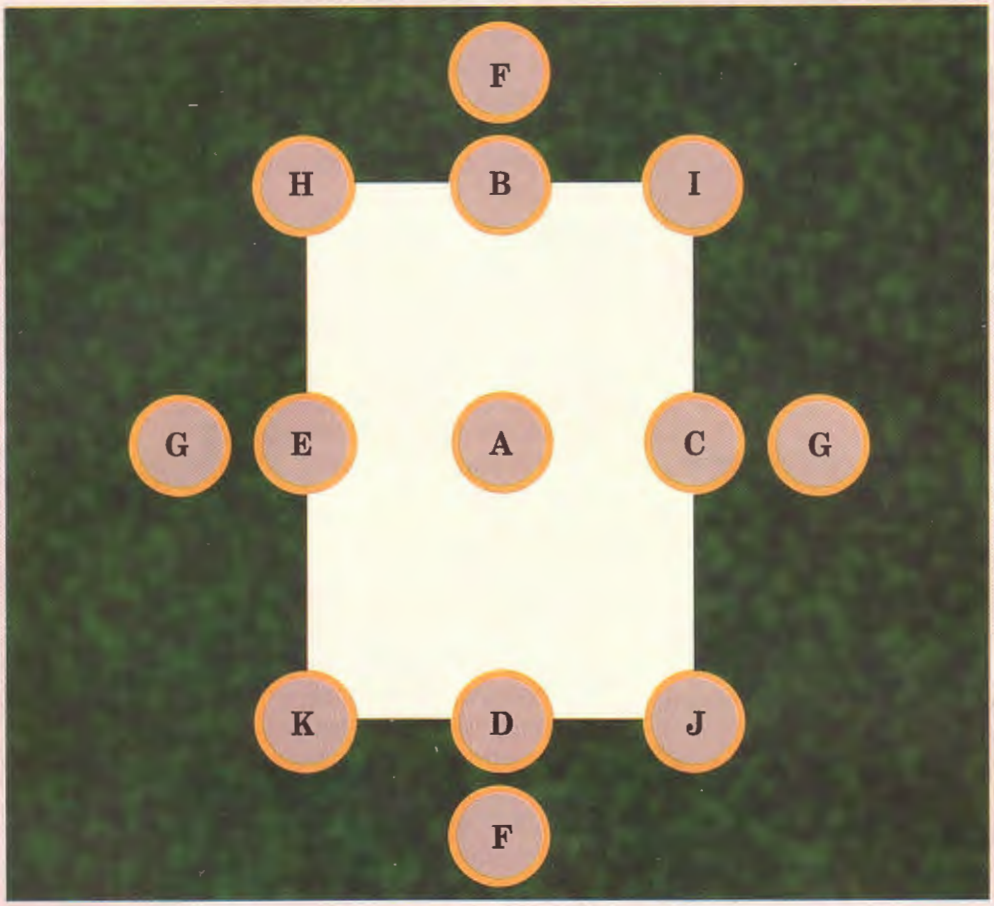
punto Jugador que apuesta contra el banquero.

tallador En el *Monte Bank* o juego de casino, representante del casino, que cobra una comisión en determinadas circunstancias del juego.

triple Grupo de tres cartas del mismo índice que el gallo.

Si el banquero es variable, se pasa la banca hacia el lado izquierdo después de haberse resuelto las apuestas de un número de juegos predeterminado, o bien cuando se dé alguna circunstancia especial (como, por ejemplo, que la clave sea la primera carta del mazo después del gallo). En las partidas de casino, el *tallador* es una especie de director de juego, no jugador, que se queda, por cuenta de la casa, con una cuarta parte de los premios de las apuestas cuando el punto gana con la primera carta que se descubre del mazo después de las cuatro del albur (dos cartas de la parte inferior del mazo) y del

SITUACIÓN DE LAS APUESTAS



Arriba se muestran los lugares en los que podrían colocarse todas las apuestas del monte si se pusieran en una sola carta base:

A. Cuando se cree que una carta aparecerá antes que cualquiera de las otras tres, se coloca la apuesta en el centro de la carta. Esta apuesta puede hacerse sobre todas las cartas y se paga tres a uno.

B, C, D, E. Las apuestas colocadas en la parte central de uno de los lados de una carta son a favor de que esa carta aparecerá antes que la enfrentada con ella por el lado en el que se encuentra la apuesta. Estas apuestas no pueden colocarse en la parte exterior de las cartas.

F, G. Las apuestas colocadas en el espacio intermedio entre dos cartas son a favor de que esas dos cartas aparecerán antes que las otras dos en las que no se ha apostado. Estas apuestas son a favor de las cartas de la derecha o de la izquierda (F), o bien a favor de las cartas del albur o del gallo (G).

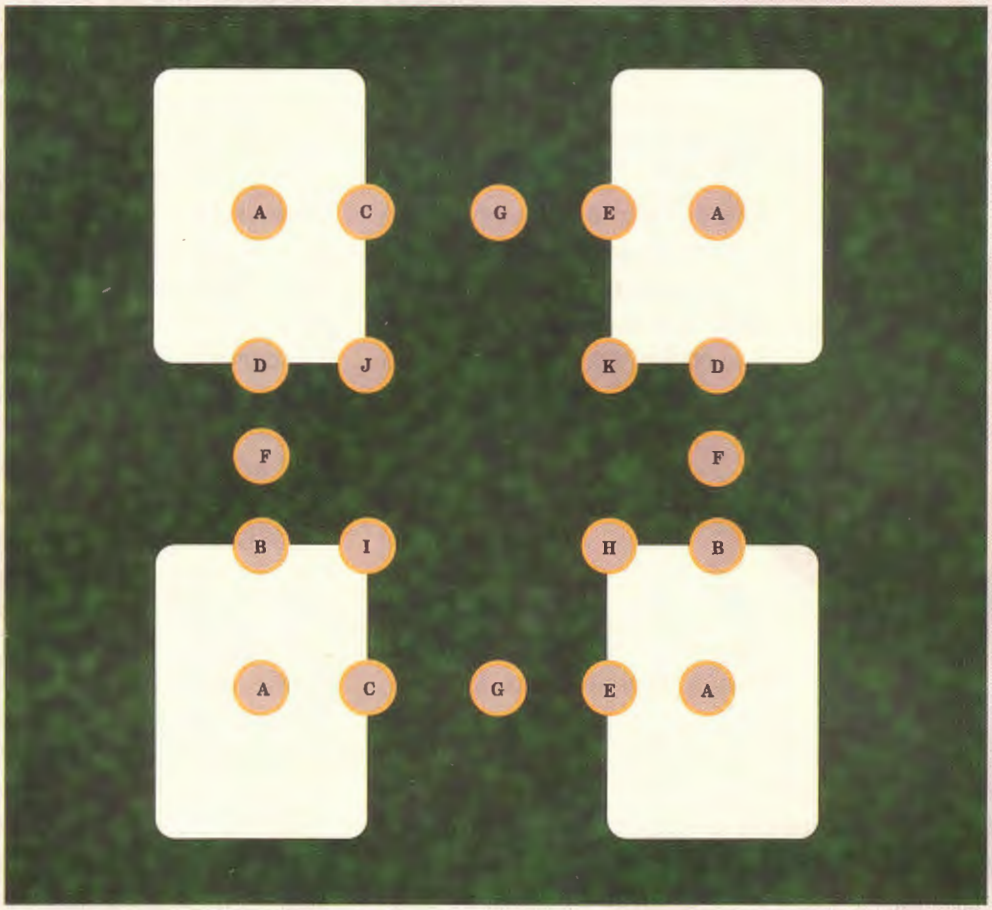
H, I, J, K. Las apuestas de las esquinas enfrentan la carta sobre la que se encuentran con la que está en diagonal con ella, en el sentido indicado por la apuesta.

gallo (dos cartas de la parte superior del mazo). Cuando la banca cambia de manos, el tallador reparte por mitades con el banquero saliente los porcentajes cobrados.

GALLO, ALBUR Y CLAVE

Tras barajar las cartas y cortar el mazo, se colocan dos cartas sobre la mesa que se toman de la parte

SITUACIÓN DE LAS APUESTAS



Arriba se muestra un esquema de todas las posibles apuestas del monte:

A. La carta aparecerá antes que cualquiera de las otras tres.

B. La carta del gallo sobre la que se encuentra aparecerá antes que la del albur del mismo lado.

C. La carta de la izquierda aparecerá antes que la correspondiente de la derecha.

D. La carta del albur aparecerá antes que la del gallo del mismo lado.

E. La carta de la derecha aparecerá antes que la correspondiente de la izquierda.

F. Una de las cartas de la derecha o de la izquierda aparecerá antes que una de las del lado contrario.

G. Una de las cartas del gallo o del albur (según donde esté la apuesta) aparecerá antes que una de las de la suerte opuesta.

H. La carta derecha del gallo aparecerá antes que la izquierda del albur.

I. La carta izquierda del gallo aparecerá antes que la derecha del albur.

J. La carta izquierda del albur aparecerá antes que la derecha del gallo.

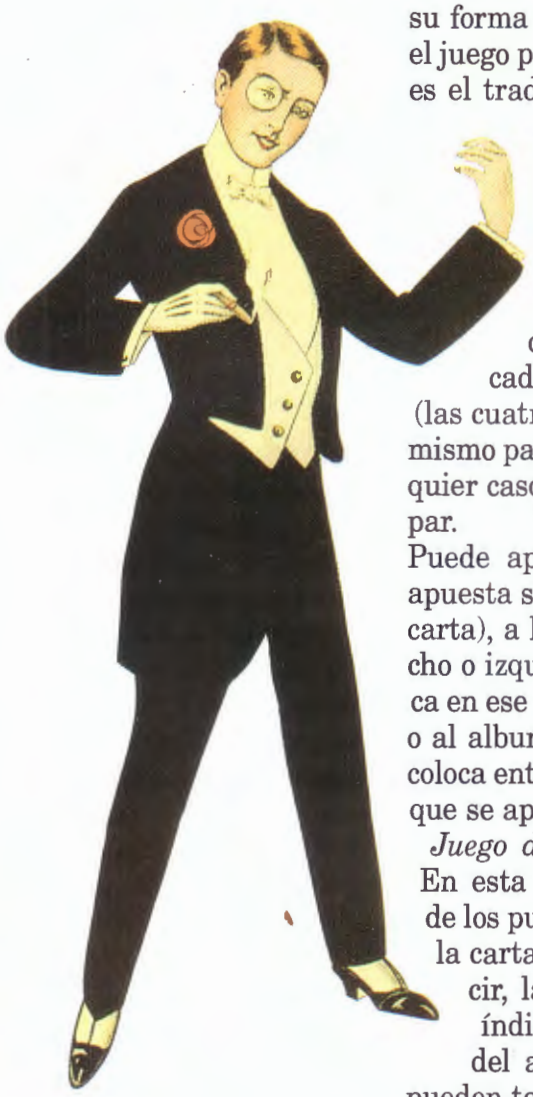
K. La carta derecha del albur aparecerá antes que la izquierda del gallo.

(Cuando se dice que aparecerá una carta significa que la carta que debe salir es una del mismo valor.)

inferior de la baraja. Estas dos cartas son el *albur*. A continuación, se descubren las dos cartas superiores del mazo, que se colocan sobre la mesa bajo el albur. Estas dos son el *gallo*. Al sacar el gallo y el albur es costumbre colocar la primera de sus cartas a la derecha y la segunda a la izquierda. Una vez preparado el juego, el banquero descu-

bre cartas del mazo hasta que aparece una que coincide en palo –juego simple o doméstico– o en número –juego de casino– con una de las cuatro cartas expuestas. Ésta carta es la *clave*.

LAS JUGADAS DEL MONTE



Juego particular o doméstico. En su forma más sencilla, es decir, en el juego particular o doméstico, que es el tradicional, los jugadores escogen una de las cartas para apostar que la clave será del mismo palo que esa carta. Puede suceder que las cartas expuestas sean de palos distintos (una de cada palo), del mismo palo (las cuatro), o dos o más cartas del mismo palo, pero no todas. En cualquier caso, todos los pagos son a la par.

Puede apostarse a una carta (la apuesta se coloca en el centro de la carta), a la carta de un lado (derecho o izquierdo; la apuesta se coloca en ese lado entre las dos cartas), o al albur o al gallo (la apuesta se coloca entre las dos cartas sobre las que se apuesta).

Juego de casino o Monte Bank. En esta modalidad, las apuestas de los puntos son sobre el valor de la carta, no sobre su palo. Es decir, la clave debe coincidir en índice con una de las cartas del albur o del gallo, que no pueden tener valores duplicados.

Si al descubrir las cartas del albur éstas tienen el mismo valor (índice), el juego es nulo y se vuelve a barajar y cortar. Si la cartas del gallo son del mismo índice, el banquero toma una de ellas y la coloca junto a la otra. Entonces descubre una nueva carta para completar el gallo. Si esta tercera carta es del mismo valor que las anteriores, se pone con ellas y se descubre una cuarta carta. Si ésta fuera del mismo valor que las anteriores, el juego sería nulo y habría que volver a barajar y cortar. Por último, si una de las cartas del gallo fuera del mismo valor que una del albur, también se anularía el juego, se recogerían las cartas, se barajarían y se volvería a cortar.

En el *Monte Bank* puede apostarse:

- que la pareja de una de las cuatro cartas expuestas será la primera en aparecer; se coloca la apuesta sobre la parte central de la carta y el acierto se paga 3 a 1;
- que la pareja de una carta aparecerá antes que una de las otras tres (sin que importe si antes sale la pareja de una de las otras dos); la apuesta se coloca en la parte del borde de la carta o en el vértice más cercano a la carta contra la que se apuesta; el acierto se paga a la par.;
- que la pareja de una de las cartas situadas a uno de los lados (derecha o izquierda) aparecerá antes que una de las del otro lado, o que la de una de las cartas del albur aparecerá antes que la pareja de una del gallo o viceversa; se coloca la apuesta entre las dos cartas a favor de las cuales se realiza la apuesta; también se paga a la par.

Si en el gallo hay una carta doble o triple, la otra carta no puede ligar con cualquiera de su mismo índice: en caso de que haya un doble y una carta, ésta sólo liga con otra del mismo índice, pero de distinto color (rojo-negro); en el caso de los triples, la carta que liga debe ser del mismo color.

INICIO DEL JUEGO

El juego se inicia con la apuesta del banquero, que pone sobre la mesa

SABÍA QUE...

... UNA DE LAS MÁS CÉLEBRES NAIPERÍAS ALEMANAS SE ARRUINÓ POR FABRICAR UNA BARAJA

Normalmente, no hay ninguna naipería que fabrique una baraja para perder dinero, ni menos aún para arruinarse. Sin embargo, esto es lo que le sucedió a la centenaria naipería Dondorf de Frankfurt, Alemania.

La naipería Dondorf fue fundada por miembros de esa familia en 1833. Durante sus cien años de existencia, Dondorf fabricó algunos de los mejores naipes que se han impreso a lo largo de la historia de los juegos de cartas. Fieles a su extraordinaria calidad y con ocasión de su centenario (1933), la naipería proyectó una baraja conmemorativa que fuera realmente especial, con la que obsequiaría a los invitados a los actos que había previsto celebrar. No se tenía la intención de ponerla a la venta.

Esta baraja tan inusual requería dieciséis colores distintos para la impresión de las figuras y doce para los reversos. Sin ninguna duda, esta baraja representa la cumbre en el arte de la impresión de naipes.

Aunque los palos son los franceses, la baraja muestra su carácter germano en los índices y en todos los detalles de su diseño. Los personajes representados no se identifican con nadie en concreto, pero en los reyes se idealiza a los gobernantes de la antigua Alemania. Las damas muestran una actitud noble y piadosa, mientras que los *buben* son caballeros en actitudes marciales y fastuosamente engalanados.

Estas figuras aparecen en las cartas sobre un fondo en el que se muestran otras figuras complementarias que representan diversos oficios, industrias y artesanías clásicas, entre los que se encuentran la agricultura, la milicia, la construcción de barcos, las artes...

En los reversos aparece un paje y un escudo de armas sobre un fondo en el que se muestra el castillo de Wartburg. Este es un célebre castillo alemán construido en el siglo XI cerca de Eisenach por los langraves de Turingia. Entre los personajes célebres relacionados con él se encuentran santa Isabel, Martín Lutero –vivió allí bajo la protección del duque de Sajonia en 1521-1522 y entre sus imponentes muros tradujo la Biblia al alemán– y Richard Wagner, quien en el *Tannhäuser* evocó los concursos de poetas cortesanos celebrados en el castillo durante el siglo XIII.

El diseño de esta baraja era tan detallista, la impresión resultaba tan complicada y los costes tan exorbitantes, que la naipería nunca se recuperó de esta idealista y desgraciada aventura. Desafortunadamente, el centenario de Dondorf coincidió además con una crisis económica prácticamente universal y especialmente grave en Alemania.

Tras declararse la ruina de la fábrica, fue adquirida por otra naipería célebre, la Altenburger-Stralsunder, de Altenburg (en la actualidad de Stuttgart), que ha conservado muchos de los diseños de Dondorf y ha seguido editándolos, para disfrute de los jugadores, que aprecian su calidad, y de los coleccionistas, que valoran en gran medida la belleza y precisión con que están realizados estos naipes.

la cantidad que arriesga en ese juego. Esta cantidad es la máxima que el banquero pagará en las apuestas que van a seguir al reparto siguiente. Los puntos pueden apostar lo que deseen, ya que no están limitados por la cantidad arriesgada por el banquero (la razón es que pueden ganar y el banquero no tendrá que pagarles). Al término del juego, el banquero recoge las apuestas perdedoras y paga las ganadoras en orden, de mayor a menor. Cuando se agota la cantidad que ha declarado que arriesgaba en ese juego, devuelve a los jugadores sus apuestas ganadoras, sin pagarles por ellas.

A continuación baraja las cartas y las da a cortar a uno de los jugadores. Cualquier jugador puede pedir la baraja para mezclarla, pero usualmente el banquero es el último en barajar antes de cortar.

Después de cortada la baraja, el banquero saca las dos cartas inferiores para el albur y las dos superiores para el gallo. De este modo el juego queda dispuesto para su comienzo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez preparado el juego, los puntos hacen sus apuestas, hasta que el banquero indica que ya no va más. Entonces empieza a sacar cartas hasta haber resuelto todas las apuestas, tras lo cual procede a los pagos y cobros.

La continuación puede hacerse de dos modos:

- se recogen todas las cartas y se procede a barajarlas de nuevo; entonces se corta el mazo otra vez y se sacan un nuevo albur y un nuevo gallo;
- se dejan los mismos albur y gallo, sobre los que los jugadores harán sus apuestas, y se sacan sucesivamente nuevas cartas del mazo sin barajarlo; en este caso, deben quedar por lo menos diez cartas en el mazo, procediéndose a cortar de nuevo y sacar nuevos albur y gallo cuando queden menos de diez cartas.

El juego continúa mientras el banquero y los puntos deseen seguir apostando.

EL MONTE DE TRES CARTAS

Esta versión del monte también se conoce como «buscar la dama», ya que usualmente se juega con tres cartas inglesas y una de las cartas es la reina de corazones. Pero puede jugarse con tres cartas cualesquiera.

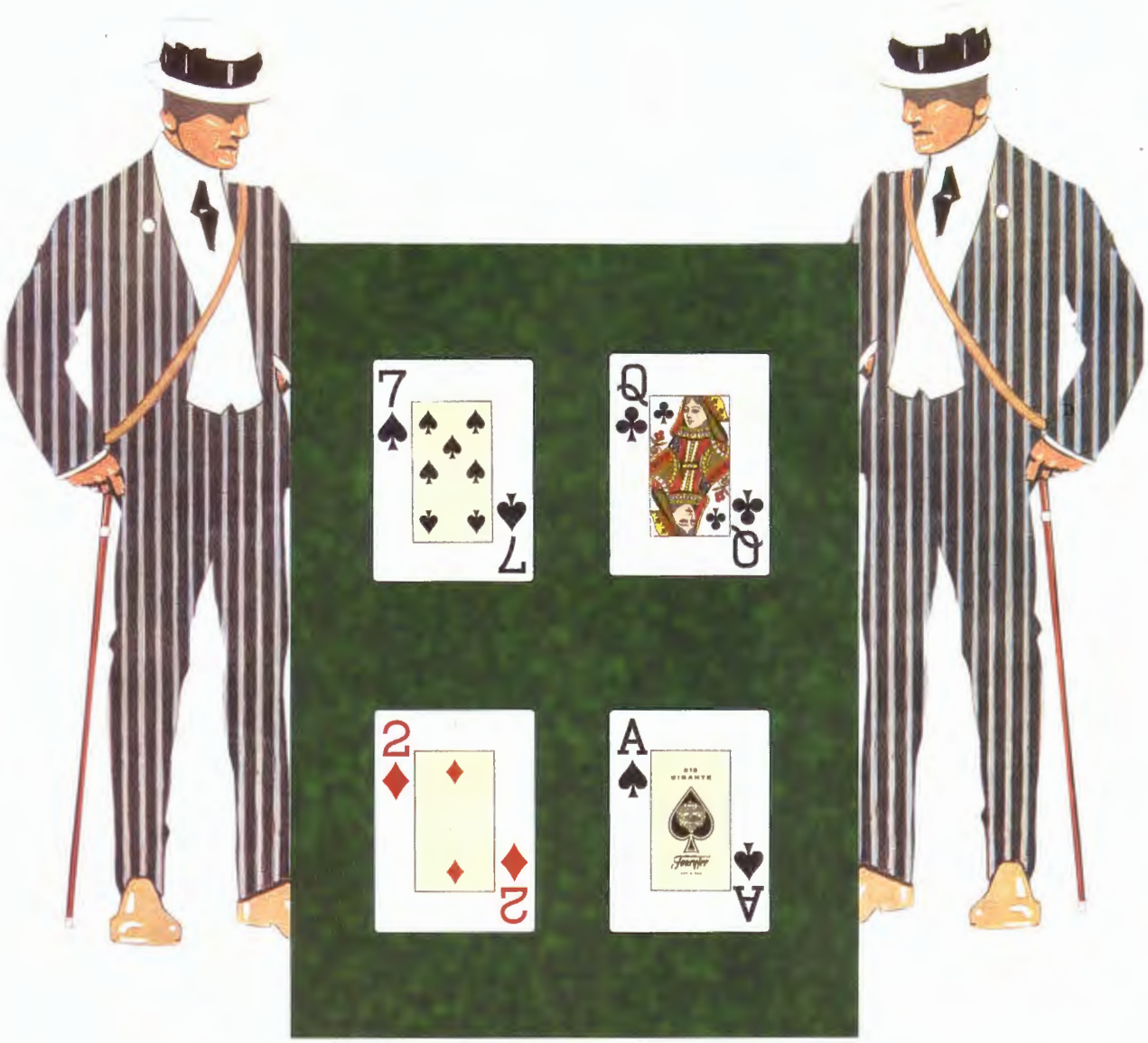
Se juega de dos modos. El más usual es aquel en el que el manipulador propone al punto que apueste en qué lugar está una de las tres cartas, después de haberlas cambiado de lugar. El punto también puede escoger una de las cartas y debe adivinar dónde queda colocada después de que el manipulador las haya desplazado sobre la mesa de juego.

Tanto en una modalidad como en otra, este juego, que ha alcanzado una gran popularidad en todo el mundo, se presta a muchas irregularidades y artimañas por parte del manipulador. Por ejemplo, los pagos son a la par, cuando, para ser justos en el reparto de las suertes, el pago debería ser de 2 a 1. En cualquier caso, es raro que el punto consiga al final obtener algún beneficio.

Uno de los trucos más habituales es el de realizar una marca muy evidente en la carta que debe ser adivinada (por ejemplo, una esquina doblada). Durante la manipulación se corrige este defecto en la carta que debe encontrarse y se traslada a otra de las cartas, confundiendo de este modo a los apostantes.

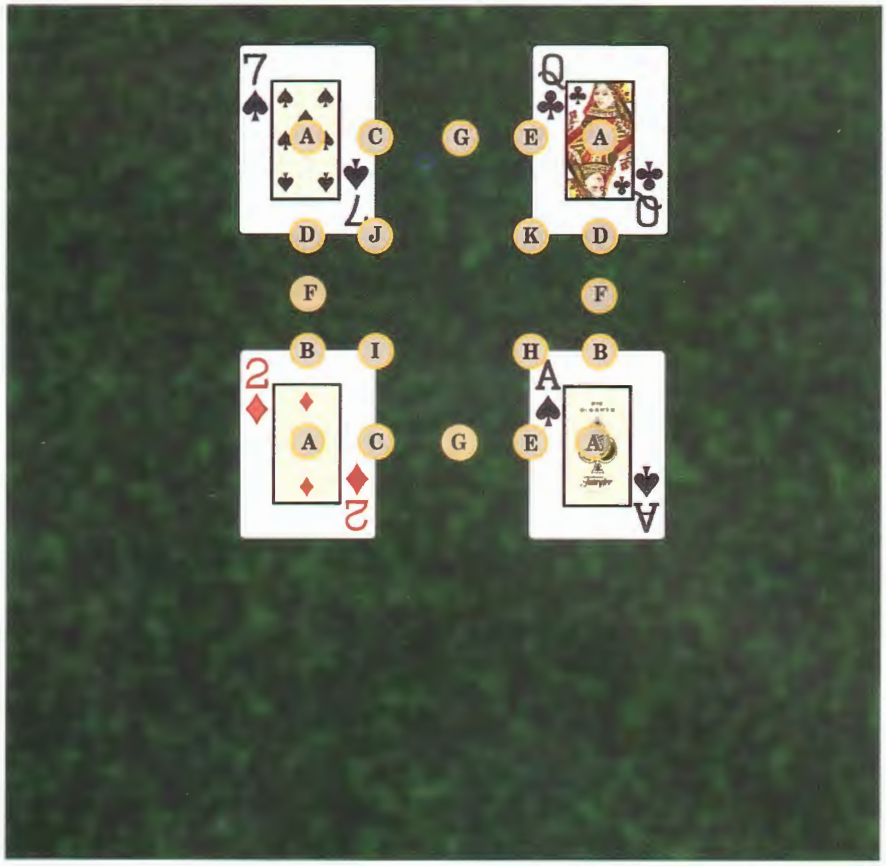
PARTIDA COMENTADA

En el *Monte Bank* o juego de casino, cualquier jugador, además del banquero, puede barajar las cartas. Después de cortar el mazo uno de los jugadores, el banquero lo recompone y extrae dos cartas de su parte inferior, que coloca sobre la mesa: el albur. A continuación extrae dos cartas de la parte superior del mazo y las coloca sobre la mesa, debajo de las anteriores: el gallo. Los puntos realizan sus apuestas y el banquero descubre otra carta (la clave) para fijar la apuesta ganadora.

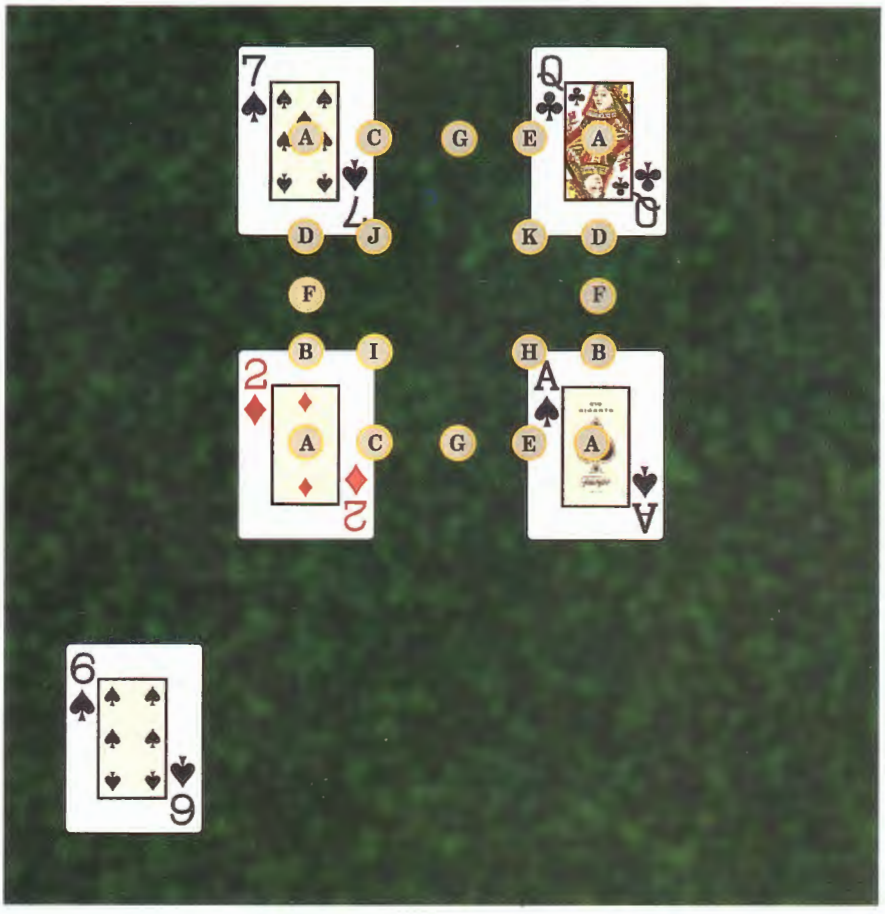


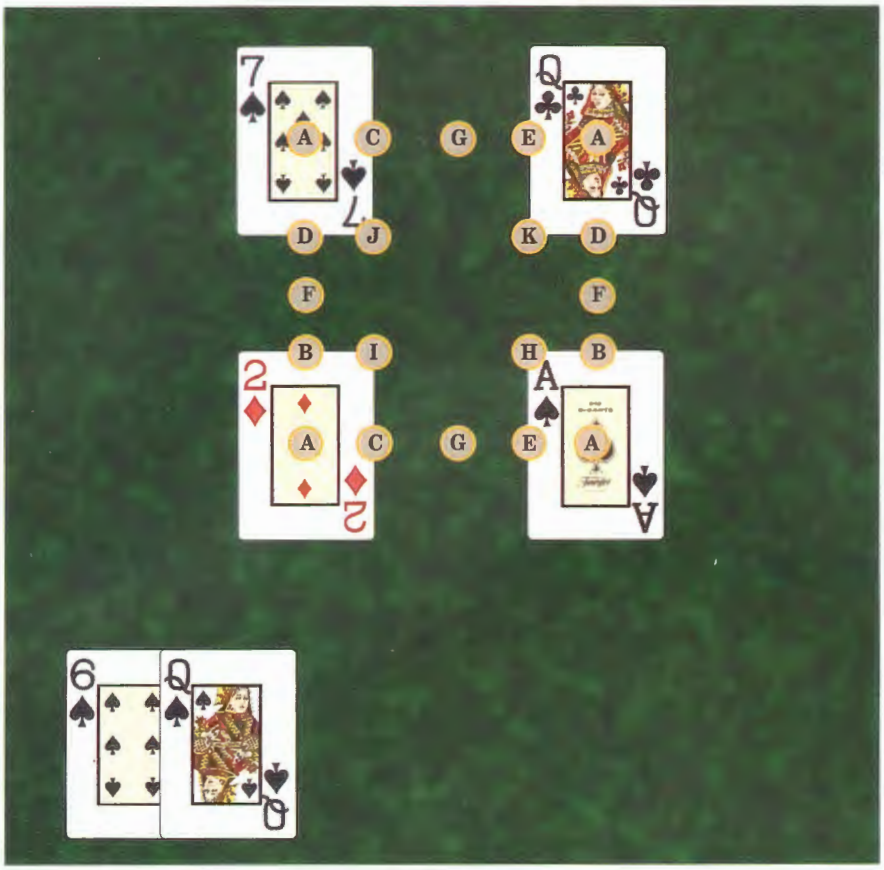
1 Puede observarse que las cuatro cartas sobre las que los jugadores (puntos) harán sus apuesas son cartas que antes de cortar el mazo se encontraban juntas en su parte central. Las dos cartas que ahora quedan debajo del mazo (el albur) estaban antes de cortar sobre las de la parte superior (el gallo).

2 Los puntos pueden apostar a diversas suertes o lances: que una de las cartas (es decir, otra del mismo índice) aparecerá antes que cualquiera de las otras tres o que una de ellas en particular, que las de un lado aparecerán antes que las del otro, o que las del gallo lo harán antes que el albur. Para el banquero es indiferente que las apuestas sean superiores a la cantidad apostada por él. Los pagos se hacen de mayor a menor, según la cuantía de las apuestas.

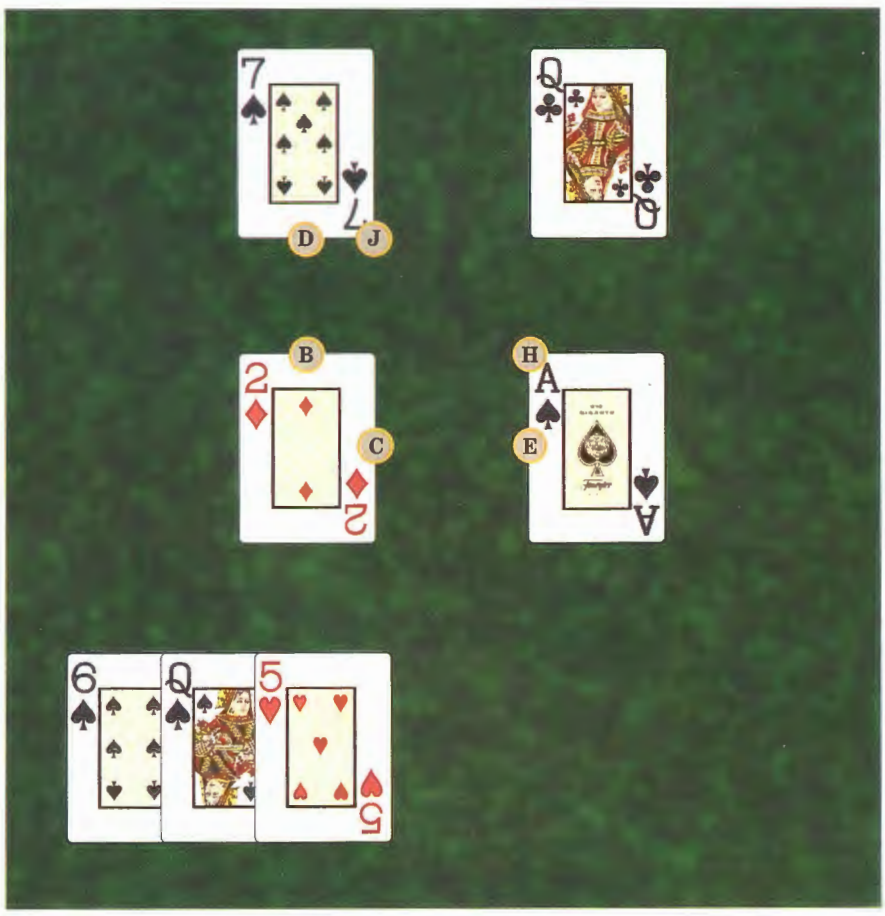


3 Si la carta que se descubre del mazo no coincide en valor con las expuestas sobre la mesa, no altera en ningún modo el resultado del juego. Así, el seis de picas no tiene ningún significado especial sobre las apuestas, ya que en el *Monte Bank* o juego de casino no se apuesta sobre el palo, sino sobre el índice.





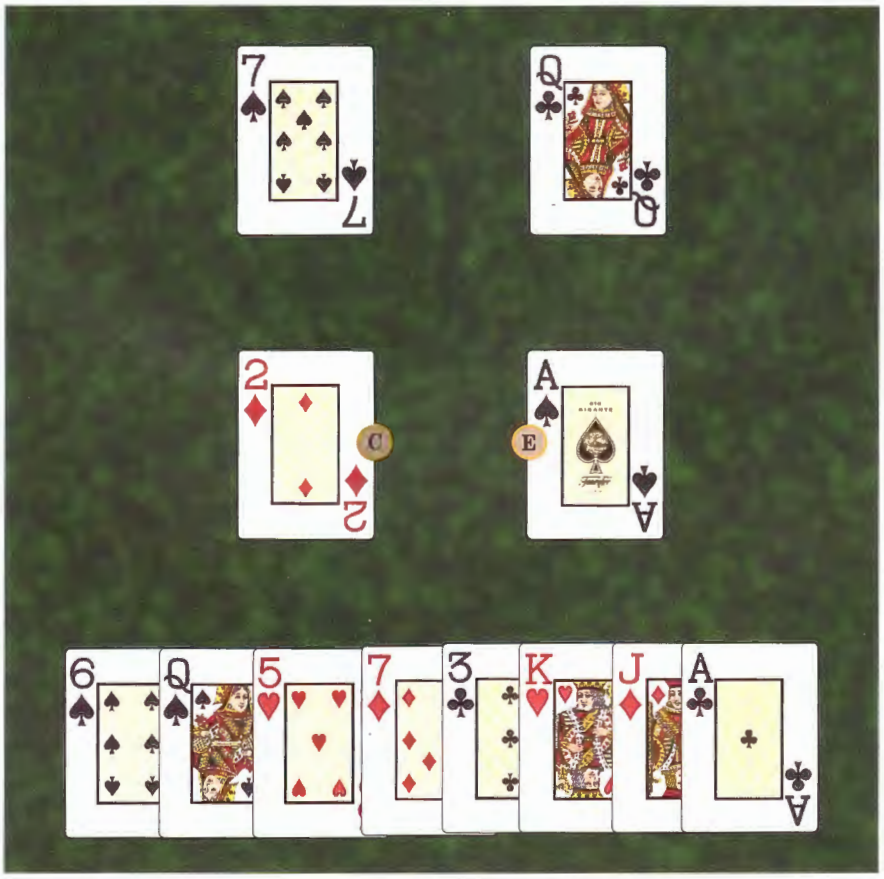
4 La reina de picas que ha aparecido convierte en ganadoras las suertes favorables a la reina de tréboles y en perdedoras las contrarias a ella, mientras que se mantienen sin decidir aquellas en las que no interviene la reina. Así, todas las suertes A han quedado decididas; las E, K y D, que se encontraban sobre la reina, también (ganadoras), y las opuestas de las cartas contiguas (C, I, B) son perdedoras. También es ganadora la G del albur frente a la del gallo, y la F de la derecha frente a la de la izquierda.



5 Después de cobradas y pagadas todas las suertes decididas con las anteriores tiradas, todavía quedan algunas por resolver. Son suerte particulares entre pares de cartas en las que no interviene la reina de tréboles. Se siguen descubriendo cartas del mazo, porque antes de dar por terminado el juego deben resolverse todas las suertes pendientes.

6 Como el siete de diamantes es del mismo valor que la carta de la izquierda del albur (el siete de picas), todas las suertes relativas a esta carta que aún estaban pendientes quedan resueltas a favor del siete: siete contra el as, gana el siete (J) y pierde el as (H); siete contra el dos, gana el siete (D) y pierde el dos (B). Ya sólo quedan por resolver las apuestas entre las dos cartas del gallo (C y E).

7 En algunos casos es necesario descubrir numerosas cartas antes de poder llegar al desenlace, ya que muchas de ellas no tienen ningún efecto en el juego. En este caso, la aparición del as de tréboles decide la suerte a favor del as de picas (gana E) frente al dos de diamantes (pierde C). Resueltas las apuestas, se recogen las cartas y se sacan un nuevo albur y un nuevo gallo para apostar sobre ellos. Se puede barajar de nuevo todo el mazo o continuar con el resto si quedan bastantes cartas.



EL BARBÚ

El barbú es un juego relativamente moderno, ya que empezó a jugarse en las primeras décadas del siglo XX. Combina diversos juegos de cartas en uno. Su estructura general es la de un juego de bazas en el cual, en algunas ocasiones, hay que ganar bazas para obtener puntos, mientras que en otras hay que evitar ganar la baza que contiene determinadas cartas para no perderlos.
Una partida de barbú se compone de cuatro series (una por jugador) de siete juegos parciales, que pueden ser ocho si los jugadores son expertos y así lo acuerdan.

OBJETIVO DEL JUEGO

Inmediato (del juego en curso): no tomar bazas con cartas que valen puntos negativos, ganar las bazas positivas o ser de los primeros en terminar el fantán.
Final (de la partida): acumular el menor número posible de puntos negativos.

Chico y Harpo Marx juegan una alocada partida de bridge en la película *El conflicto de los Marx* (*Animal Crackers*, 1930).

Origen: **Francia**
Baraja: **inglesa o francesa**
N° de naipes: **52 cartas**
Jugadores: **4**
Duración de la partida: **de 1'5 a 3 horas, según la habilidad de los jugadores**
Dificultad: **♣ ♣ ♣**
Tipo de juego: **bazas (6 juegos) y dominó (1 juego)**

NÚMERO DE JUGADORES

Las partidas de barbú se disputan entre cuatro jugadores que juegan individualmente, aunque también es posible formar dos parejas en las que sus miembros llevan el tanteo en común.

TIPO DE BARAJA

Para jugar al barbú se utiliza cualquier baraja de símbolos franceses (corazones, diamantes, picas y tréboles) de 52 cartas.
Algunos jugadores prefieren usar la baraja francesa reducida de 32 cartas, para hacer más rápidas las partidas.

ORDEN DE LAS CARTAS

Si se juega con la baraja inglesa, que es la más corriente entre las de símbolos franceses, el orden de las cartas es el habitual, con el as como carta superior y el dos como la inferior. Así, de mayor a menor, el orden de las cartas es: as, rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

Este orden sirve para determinar la carta ganadora de una baza: se la llevará el jugador que haya jugado dicha carta ganadora.

VALOR DE LAS CARTAS

En general, las cartas no tienen ningún valor especial en el barbú, más allá del determinado por su orden, que sirve para ganar o no ganar una baza. Sin embargo, hay algunos lances o fases del juego en los que algunas cartas tienen un valor negativo, que se anotan los jugadores que se llevan la baza que contiene esas cartas. Estos valores negativos sólo tienen validez en un determinado lance del juego, no siempre; es decir, no son fijos a lo largo de toda la partida.

LAS BAZAS Y EL PALO DE TRIUNFO

Una baza es un conjunto de cartas formado por una carta de cada jugador. Después de que un jugador haya salido de una de sus cartas, los siguientes jugadores están obligados a asistir, es decir, jugar carta del mismo palo. Pero no es obligatorio

que jueguen más alto. Si no tienen carta del palo de salida y hay palo de triunfo, pueden jugar una carta de este palo (fallar) o bien jugar otra carta cualquiera (descartar).
El jugador que ha jugado la carta más alta del palo de salida es el ganador de la baza, toma las cartas de ésta y se convierte en el mano. Si hay palo de triunfo y se ha jugado alguna carta de este palo en la baza, el ganador es el que ha jugado la carta más alta del palo de triunfo.
El palo de triunfo. Es un palo al que se otorga la particularidad de que sus cartas ganan a las cartas de los otros palos, independientemente de su valor relativo.
En el barbú sólo hay un juego con palo de triunfo y, en él, este palo es establecido por el declarante mediante su anuncio.

LOS JUEGOS DEL BARBÚ

Una partida completa de barbú se compone de cuatro rondas (una por jugador, en la que cada uno de ellos es el dador) de siete juegos distintos, de los cuales cinco son negativos: barbú, corazones, damas, bazas y dos últimas; uno, positivo, el juego de triunfo, y otro, el dominó o fantán, es positivo para los tres primeros y negativo para el cuarto.
Excepto el dominó o fantán, el resto de los juegos son de bazas, de los que los cinco negativos se juegan *sin* (palo de) *triunfo*.
•*Barbú*. El «barbú» que da nombre al juego es el rey de corazones. Cuando se juega este lance, el objetivo de los jugadores es evitar llevarse una baza que contenga esta carta en particular, ya que el hacerlo está penalizado con 20 puntos negativos. El lance se juega por bazas, sin triunfo, y no es posible salir de corazones mientras se tengan cartas de otro palo, aunque otro jugador haya sali-

VOCABULARIO ESPECÍFICO

anunciar Hacer una declaración el dador (lance que se jugará, palo que será el triunfo, carta inicial de los palos en el dominó).
arrastrar Salir de una carta del palo de triunfo.
asistir Jugar una carta del mismo palo que el de la carta de salida.
barbú El rey de corazones.
baza Grupo de cartas formado por una de cada jugador.
descartar Jugar una carta que no es del palo de salida ni del de triunfo.
doblar Hacer un doblo. En el barbú, todos los doblos son individuales y dirigidos a jugadores específicos.
doblo Voz con la que se dobla. Reto que se lanza a otro jugador de que se obtendrá mejor resultado que él en el lance en curso.
encartar Salir de un palo para que otro jugador con carta superior de ese palo gane la baza. Echar cartas de valor negativo en la baza de otro jugador.
fallar Jugar una carta del palo de triunfo en una baza.
hacerse Ganar una baza, especialmente cuando tiene alguna propiedad negativa.
llevarse Ganar una baza que contiene alguna carta o cartas con valor negativo.
mano Jugador que sale en una baza. En la primera baza, el mano es el dador; en las siguientes es el ganador de la anterior baza.
redoblar Hacer un redoblo. En el barbú, un jugador sólo puede redoblar al que le ha doblado previamente.
redoblo Voz con la que se redobla. Respuesta que se hace al jugador que previamente ha doblado por considerar que el reto que ha lanzado está erróneamente calibrado y que tiene nulas posibilidades de éxito.
salida Primera carta que se juega en una baza.
salir Jugar la primera carta de una baza. El jugador que sale es el mano.
triunfo Palo cuyas cartas tienen el valor especial de ganar a las cartas de los otros palos, independientemente de su valor relativo.

NÚMERO DE CARTAS

Juegos	*valor de la jugada*	*Total*
Barbú	-20	-20
Corazones	(-2 x 12) + (-6)	-30
Damas	-6 x 4	-24
Bazas	-2 x 13	-26
Dos últimas	(-10) + (-20)	-30
Triunfo	5 x 13	+ 65
Dominó	45 + 20 + 10 + (-10)	+ 65
Total		**0**

Es conveniente que los jugadores tengan en cuenta los totales de cada jugada y que comprueben que, una vez atribuidos los puntos del lance correspondientes a cada jugador, los totales sean éstos (siempre que se utilicen las puntuaciones indicadas en el texto). Se trata de una comprobación especialmente recomendable si ha habido varios doblos y redoblos.

do de corazones en una baza anterior (porque, evidentemente, sólo tenía corazones). Es corriente establecer que el jugador que tiene el rey de corazones deba jugarlo en la primera ocasión en que le sea posible hacerlo, es decir, la primera vez que deba descartarse. Sin embargo, no tiene que jugarlo –si puede jugar otra carta– en una baza de corazones, a menos que otro jugador haya echado el as o, por las cuentas de las cartas, sepa que lo tiene que jugar uno de los jugadores siguientes. Una vez que ha aparecido el rey de corazones ya no es necesario seguir jugando el resto de las bazas.

•*Corazones*. En este juego hay que evitar tomar bazas que contengan corazones, ya que la posesión de corazones entre las bazas ganadas por un jugador se penaliza con 2 puntos por cada carta de corazones y 6 puntos por el as. Tampoco en el curso de este juego un jugador puede salir de corazones si tiene cartas de otro palo, aunque un jugador anterior ya haya salido de corazones. Cuando un jugador se lleva una baza que contiene corazones, deja estas cartas descubiertas delante suyo para que los otros jugadores sepan cuántos corazones se ha llevado cada jugador y qué corazones han salido.

•*Damas*. En este lance está penalizado tomar damas o reinas entre las cartas de las bazas ganadas, por lo que también se llama «no cus» (en alusión al índice de las reinas en la baraja inglesa). Cuando un jugador toma una baza en la que se encuentra una reina, deja esta carta descubierta delante suyo. Cada reina tiene una penalización de 6 puntos. Cuando han aparecido las cuatro reinas puede dejarse de jugar el lance y pasar al siguiente, aunque no se hayan jugado sus trece bazas.

•*Bazas*. Quizás sea más apropiado llamarlo «no bazas», porque en este lance lo que está penalizado es ganar bazas. Es decir, por cada baza que un jugador se lleva –por haber jugado la carta más alta del palo de salida– se le penaliza con 2 puntos. Las bazas ganadas por los jugadores no se colocan en un montón, sino que cada una se coloca en posición transversal respecto a la anterior (en fila o en escalera), para que todos los jugadores puedan ver claramente las bazas ganadas por cada uno de ellos.

•*Dos últimas*. En este juego sólo está penalizado llevarse las dos últimas bazas en juego. El jugador que se lleva la decimosegunda tiene una penalización de 10 puntos; el que se lleva la decimotercera o última es penalizado con 20 puntos.

•*Triunfo*. Este es uno de los dos juegos positivos y el único de bazas que se juega con palo de triunfo, que es elegido por el dador. Los jugadores reciben 5 puntos por cada baza ganada. También en este juego las bazas se colocan claramente separadas unas de otras para ver con facilidad las ganadas por cada jugador.

•*Dominó*. Este juego, que también se llama *fantán*, consiste en descartarse de las trece cartas de la mano. El primer jugador que lo consigue obtiene un premio de 45 puntos, el segundo de 20 puntos y el tercero de 10 puntos, mientras que el último jugador que consigue descartarse de todas sus cartas tiene una penalización de 10 puntos. Evidentemente, una vez conocidos los «ganadores», no es necesario que el último jugador termine de colocar sus cartas para pasar al juego siguiente. El dominó, como todos los juegos del barbú, es iniciado por el dador, que puede elegir cualquiera de sus cartas para comenzarlo. A partir de esta carta se colocan las siguientes del palo en las dos direcciones –hacia el as o bien hacia el dos–, teniendo en cuenta

que para colocar una carta debe estar colocada la correlativa anterior del mismo palo. Los otros palos se inician con la carta del mismo índice que la primera carta jugada por el dador. No se puede pasar si se tiene carta para jugar y no es válido colocar más de una carta por turno.
Este lance es el único en el que el dador puede pasar la mano en la salida, ya que es posible que elija –en función de sus cartas– como carta inicial del palo una carta que no tenga. Si hace esto, el dador anuncia con qué carta debe iniciarse cada palo y pasa la primera vez.

DOBLOS Y REDOBLOS

Como ya se ha señalado, el barbú se compone de cuatro series (una por jugador) de siete juegos, es decir, cada jugador tiene un turno de dar, que se prolonga durante siete juegos en los que él es el dador y el mano, o sea, el primero en jugar en ese juego. Entre estas dos fases del juego (el reparto de trece cartas a cada jugador y la salida para iniciar el juego), se produce una fase de *anuncios* en la que, primero el dador, anuncia cuál de los siete juegos posibles se va a jugar. El dador elige este juego en función de sus cartas. Naturalmente, según avanza su turno, cada vez tiene menos opciones para escoger, ya que los juegos terminados no pueden repetirse.
Una vez que el dador ha indicado a qué se va a jugar, los jugadores pueden, hablando por turno –es decir, primero el siguiente al dador y a continuación los otros dos–, *doblar* a cualquiera de los otros jugadores, a dos de ellos o a los tres. Terminado el turno de doblar, cada jugador que ha sido doblado puede, a su vez, *redoblar*, pero sólo al jugador que le ha doblado. Si un jugador ha sido doblado por dos jugadores, puede redoblar, si le conviene, a uno de ellos y no al otro.
Cuando un jugador dobla a otro está apostando que en ese lance obtendrá mejor puntuación que el doblado, ya que considera que tiene mejores cartas que él para jugarlo. Es decir, si el lance es negativo, será menos penalizado; si es positivo, ganará más puntos.
Es obligatorio que cada jugador doble por lo menos dos veces a cada dador a lo largo de los siete juegos de éste. Cuando un jugador dobla al dador, se coloca un asterisco junto a su puntuación en el lance para así comprobar que efectivamente lo ha doblado dos veces. Si un jugador lo estima conveniente, puede doblar al dador en cuantos juegos quiera. Por los doblos a los otros jugadores no se incluye ninguna marca en la hoja de anotación, ya que no son obligatorios. Tampoco se marcan los redoblos, ni siquiera los del dador a los

SABÍA QUE...

...LAS TARJETAS DE VISITA TIENEN SU ORIGEN EN LAS CARTAS DE JUGAR

En el siglo XVII los naipes o cartas de jugar se habían convertido en objetos cotidianos, que podían encontrarse en la mayoría de las casas. En esa época eran muy pocos los dorsos de las cartas que se imprimían, ya que las imperfecciones en los grabados podían dar lugar a marcas en los naipes.
También durante esta época floreció en Inglaterra una acaudalada clase social que vivía de las rentas de la tierra, uno de cuyos principales entretenimientos consistía en las visitas sociales. Para dejar constancia de estas visitas, cuando el propietario de la casa no se encontraba en ella y era necesario escribir la nota de cortesía correspondiente, empezaron a utilizarse los dorsos de los naipes, ya que eran los únicos objetos apropiados para ello.
Pronto empezaron a imprimirse invitaciones y textos en los dorsos de los naipes y, con el tiempo, dejaron de imprimirse las caras. De esta forma surgieron las tarjetas de visita, tal como siguen utilizándose hoy en día.

jugadores que le han doblado obligatoriamente.
Los doblos y redoblos añaden un cierto punto de complejidad a la anotación del lance. En primer lugar, hay que tener en cuenta que el doblo –y el redoblo, si se da– es una relación entre sólo dos de los cuatro jugadores de la partida, por lo que debe haber un doblador y un doblado –que puede convertirse en redoblador– sin que ésto afecte para nada las puntuaciones de los otros dos jugadores que no intervienen en el doblo. Si un jugador dobla a más de un jugador, los doblos son relaciones bilaterales de este jugador con cada uno de los otros; es decir, el jugador apuesta con cada uno de ellos que lo hará mejor. En caso de doblos múltiples, puede perder con unos y ganar con otros.
Por otra parte, hay que tener en cuenta que, independientemente de que haya doblos y redoblos, el total de los puntos en juego en el lance es fijo. Por tanto, las pérdidas o ganancias de un jugador debidas a un doblo deben compensarse en la puntuación del otro jugador involucrado en el doblo.
La posición en la mesa proporciona una gran ventaja para doblar, ya que el primero después del dador necesita una mano muy buena para doblar, mientras que los siguientes tienen más información para hacerlo; si los jugadores anteriores callan, es que sus manos no son muy buenas.

Contabilidad del doblo
Terminado el juego, si no ha habido doblos, cada jugador se anota los puntos negativos que corresponden a su resultado.
Si ha habido doblos, además de los puntos «normales», el doblador y el doblado calculan la diferencia entre sus resultados. Para el cálculo del resultado es independiente quién haya doblado. Puede suceder que el doblador sea el que al final se lleve el peor resultado.

Inicio del juego

El primer dador se determina mediante sorteo (por ejemplo, a la carta más alta). Una vez elegido el dador, éste barajará las cartas, las dará a cortar al jugador anterior y procederá a repartir trece cartas a cada jugador, de una en una.

Desarrollo del juego

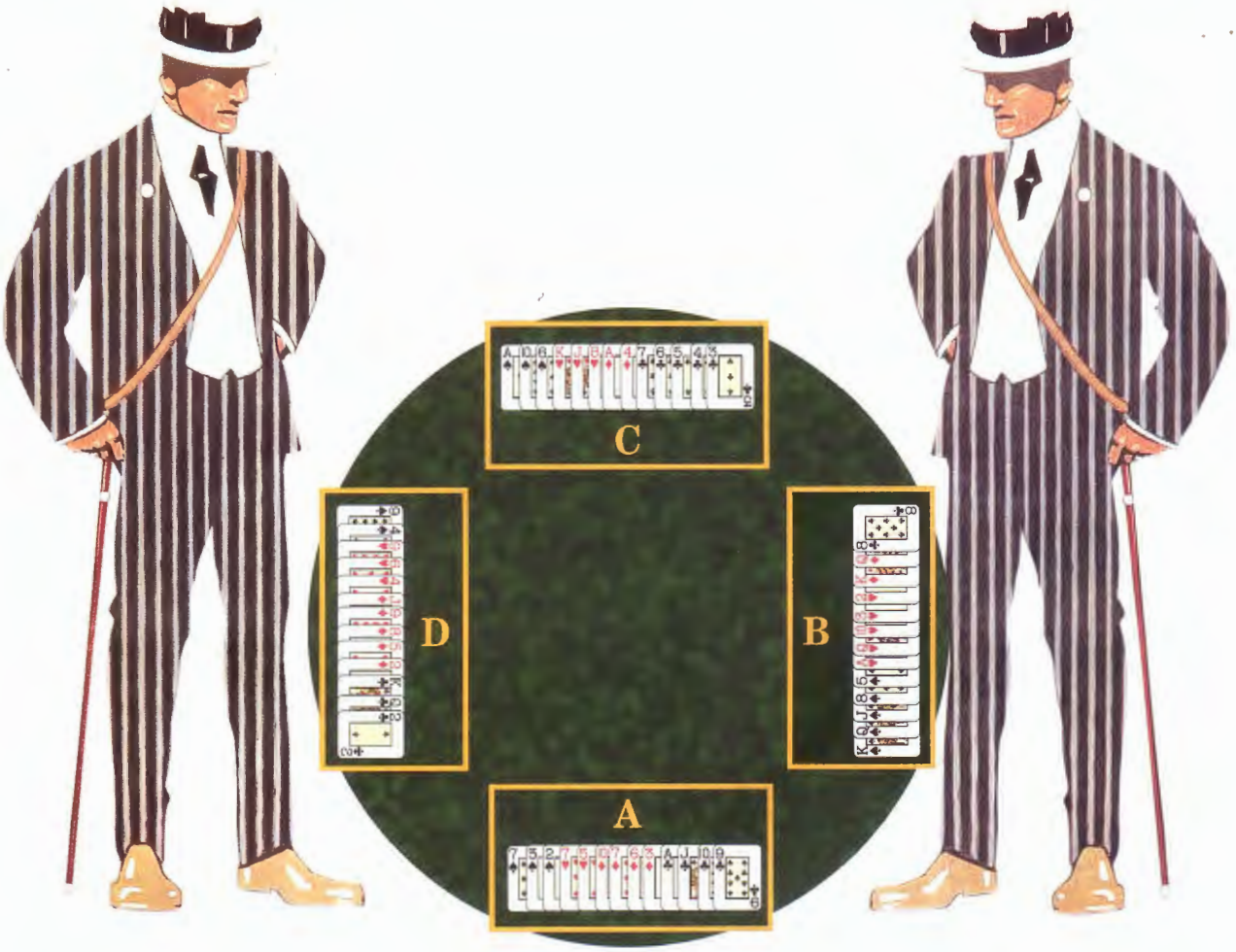
Una vez que cada jugador tiene sus trece cartas, el juego está listo para iniciarse. El dador, a la vista de sus cartas y en función de los lances que quedan por disputar, elige uno de éstos y lo anuncia. Si escoge jugar triunfo, anunciará también el palo de triunfo. Si la elección es el dominó o fantán, anunciará la carta de inicio de cada uno de los palos.
Después del anuncio del lance por parte del dador, viene la fase de los doblos o redoblos, que deben efectuarse por turno. Una vez terminada esta fase, el dador ya puede salir para la primera baza.
Después de que un dador ha finalizado sus siete juegos, el turno de dar pasa al jugador siguiente, hasta que los cuatro jugadores han repartido siete veces cada uno.

Tanteo y anotación

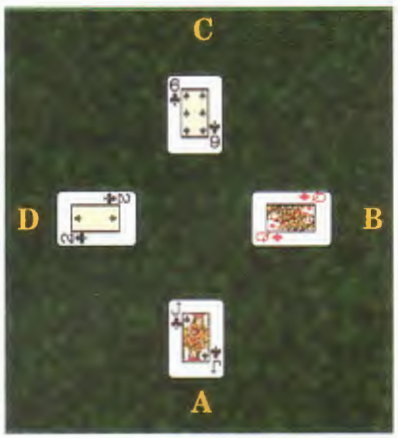
Cada jugador, cuando le corresponde ser el dador, lleva una hoja de anotación. Terminados los 28 juegos, se suman los resultados finales de cada jugador en las cuatro hojas para obtener el resultado definitivo.
El ganador es el que tiene más puntos positivos (la suma total de los puntos debe ser cero).

PARTIDA COMENTADA

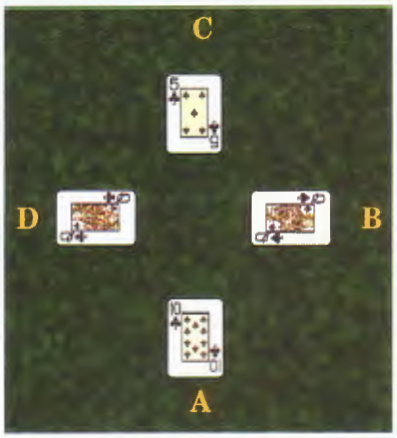
Una partida de barbú se compone de siete distribuciones de la baraja completa por parte de cada uno de los cuatro jugadores, es decir, cada jugador juega 364 cartas a lo largo de las 28 manos. Muchas de estas jugadas son rutinarias, por lo que en la partida que se comenta a continuación no se representarán en las imágenes, aunque se indicarán en el texto. Al lector interesado le será fácil reconstruir esas jugadas, ya que se muestran las 52 cartas de cada reparto. Asimismo, dado que con los siete repartos se producen los mismos juegos, sólo se comentarán los de uno de los jugadores (A). Este jugador, después del reparto, deberá elegir, de acuerdo con sus cartas, cuál de los siete juegos se disputará. Además, será el mano para ese juego. (Para una mayor claridad en la exposición, en la partida que aquí se comenta no se harán dobles ni, obviamente, redoblos.)



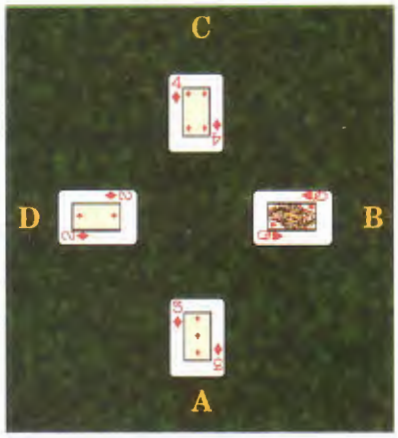
1 Cada juego se inicia con la distribución de trece cartas, de una en una, a cada jugador. El dador elige cuál de los lances del barbú se va a disputar, después de estudiar las cartas de su mano y considerar cuál es el más adecuado para esas cartas (no siempre ha de ser el lance mejor, sino que puede ser sólo el menos malo). Después de los dobles y redoblos de los otros jugadores será el mano, por lo que hará la primera salida. A la vista de sus cartas, el jugador A decide comenzar la partida con el lance de damas (no reinas). Una vez seleccionado el lance, sale del siete de corazones.



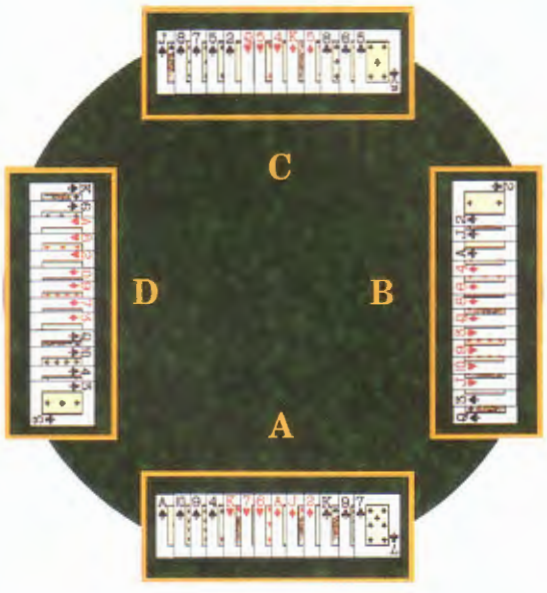
2 Después de ganar la primera baza de corazones con la jota, C sale de tréboles. D juega el rey y A, que supone que éste tiene la dama, juega su as. B pone el ocho. A sale ahora de corazones. C gana otra vez la baza con el ocho y repite su salida. B se descarta de diamantes, con lo que A recibe una dama en la baza que se lleva.



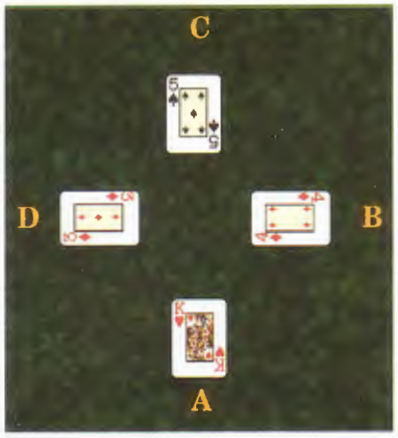
3 A sale del siete de picas. B gana este baza con la jota y sale en la siguiente con el rey de diamantes. La baza es ganada por C con el as. Este jugador vuelve a salir de tréboles, ahora para la dama de D. El jugador B descarta su segunda dama, la de picas. En este punto del juego a no reinas ya sólo queda la dama de corazones por aparecer.



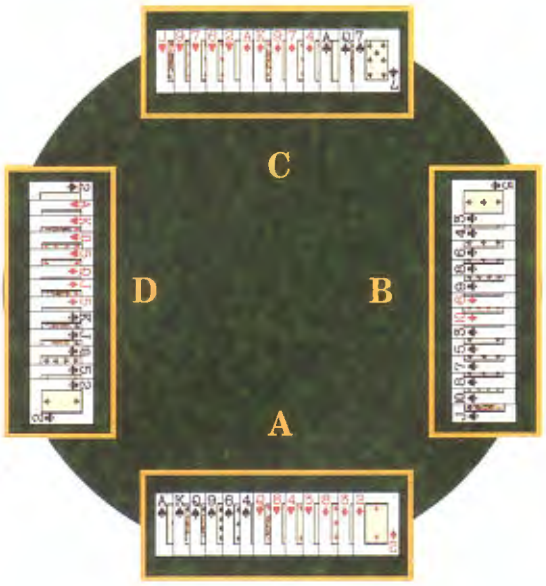
4 D sale de corazones. C gana la baza con su rey, B juega sólo el dos y A descarta su nueve de tréboles. A continuación, C juega el cuatro de diamantes, D pone el dos y A el tres, por lo que C gana la baza en la que B juega su última reina, la de corazones. El lance se da por terminado.



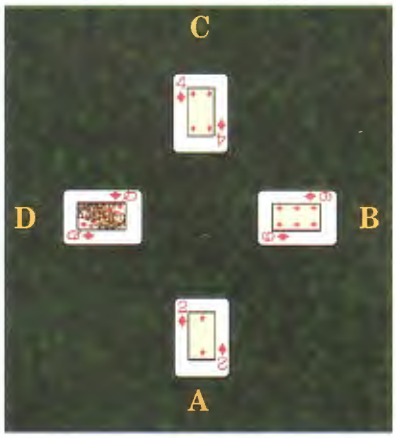
5 Finalizado este lance, se procede a un nuevo reparto para el siguiente. A decide jugar el barbú y sale del as de picas. Gana las dos primeras bazas de picas y pasa a jugar diamantes. La tercera baza de este palo la gana D con el siete, después de que C descartara una pica.



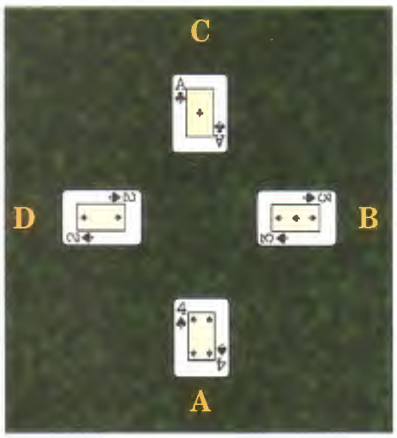
6 D sale de su última carta de diamantes. Ha estado atento y sabe que queda una superior a la suya, que deberá ganar la baza. En efecto, B gana la baza en la que A descarta el barbú y recibe la penalización que le corresponde.



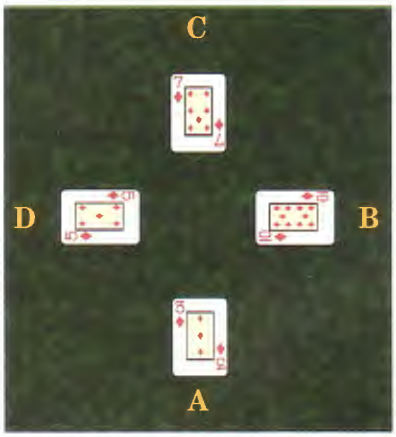
7 Una vez aparecido el barbú, se procede a un nuevo reparto. A elige no bazas, pues confía en su palo largo de picas y su fallo de tréboles. Si hubiera tenido cartas más altas en corazones y diamantes, A hubiera elegido jugar triunfo picas (aunque desconoce que B tiene seis cartas de ese palo).



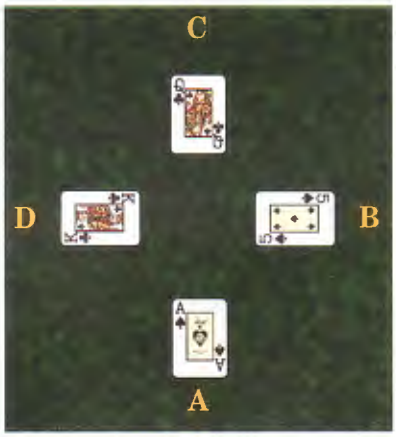
8 A sale del dos de diamantes y D gana la baza con la dama de ese palo.



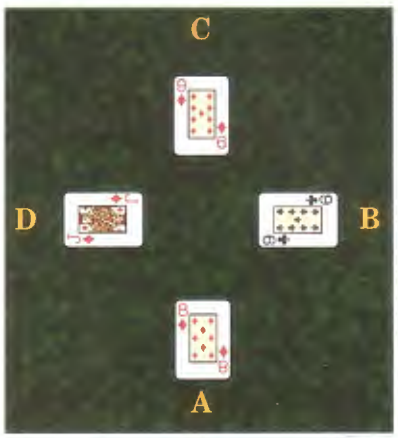
9 D sale ahora de picas. El jugador C descarta su as de tréboles.



10 A vuelve a salir de diamantes (con el tres). B gana la baza con su diez.

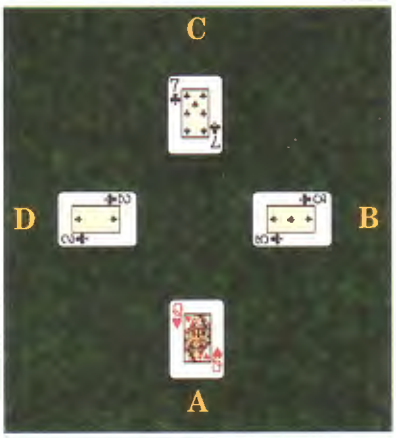


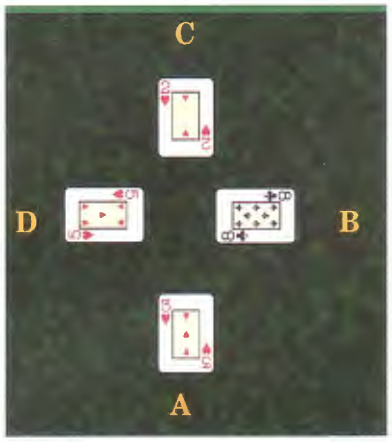
11 B sale con el cinco de picas. C y D se descartan de tréboles.



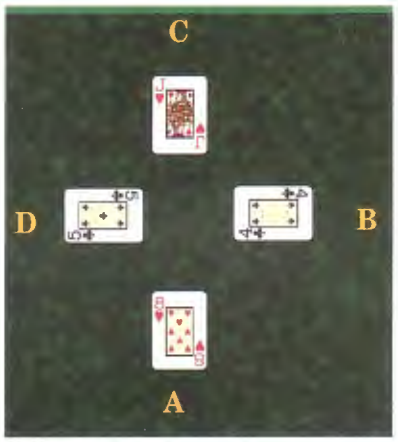
12 A repite por tercera vez su salida de diamantes. D gana la baza.

13 D sale de tréboles, lo cual es aprovechado por A para descartar la reina de corazones. El jugador C gana su primera baza.

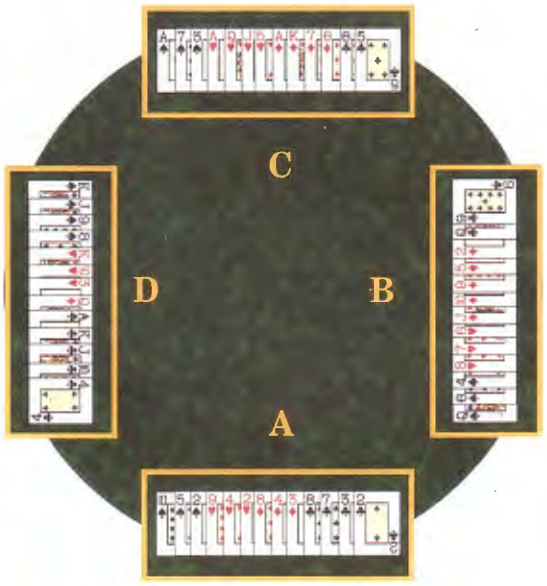




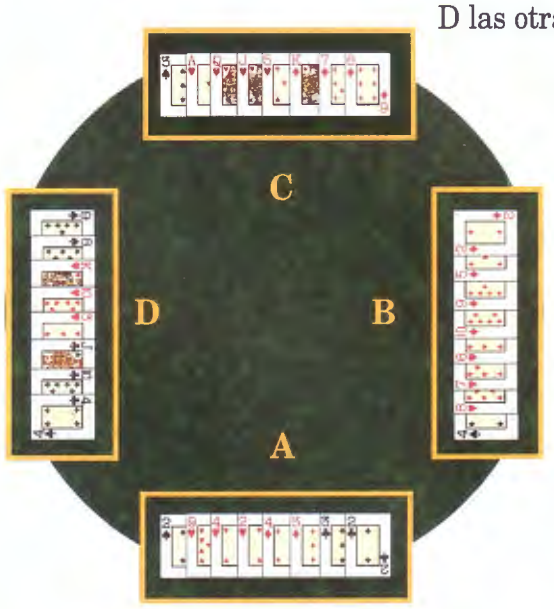
14 C sale con el dos de corazones. D gana la baza con el cinco y B descarta el ocho de tréboles. D ve que todas sus cartas están quedando firmes.



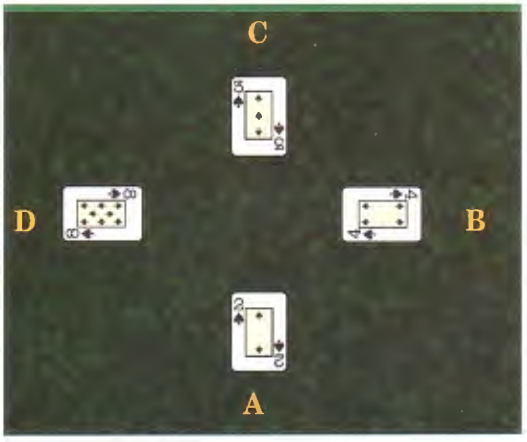
15 D vuelve a salir de tréboles, esta vez con el cinco, que gana la baza. Además, el descarte de la jota de corazones le confirma que todas sus cartas son firmes y que, además de ésta, ganará las cinco últimas bazas. A ha ganado dos bazas, B una, C una y D las otras nueve.



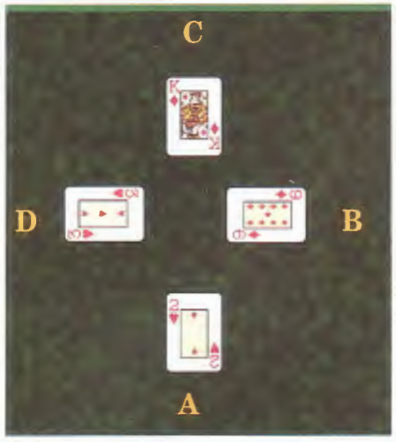
16 En este nuevo reparto A elige jugar no corazones, ya que considera que sus cartas, excesivamente bajas, le impiden establecer una buena estrategia para terminar ganando las dos últimas con los diamantes. Con su distribución no tiene descartes.



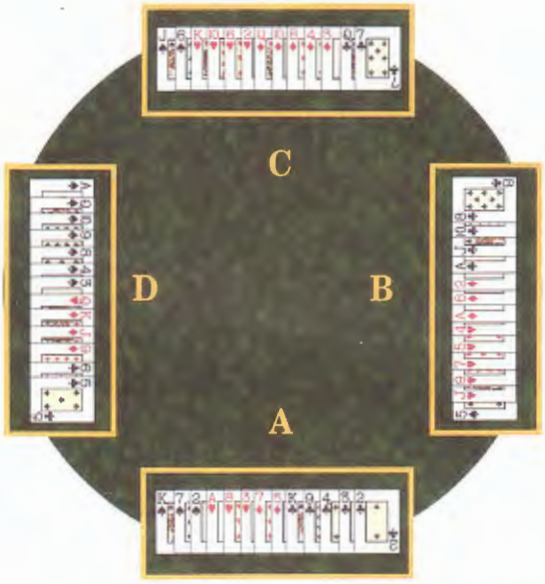
17 Después de la salida de picas de A, se han jugado dos bazas de tréboles, otra de picas y una de diamantes, en las que todos los jugadores han servido las cartas más altas del palo correspondiente. En la situación actual es C quien tiene la salida.



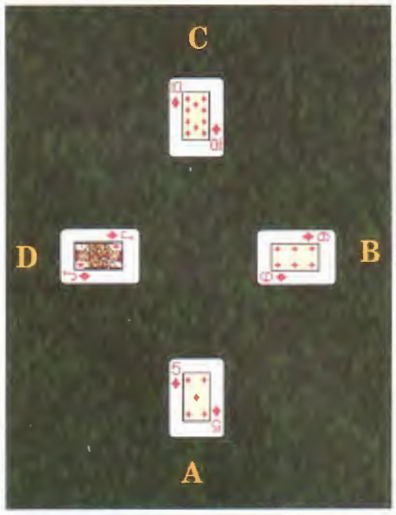
18 C sale del tres de picas. D gana la baza con el ocho, pero se encuentra a continuación con la mano llena de cartas negras firmes y sin poder salir de corazones.



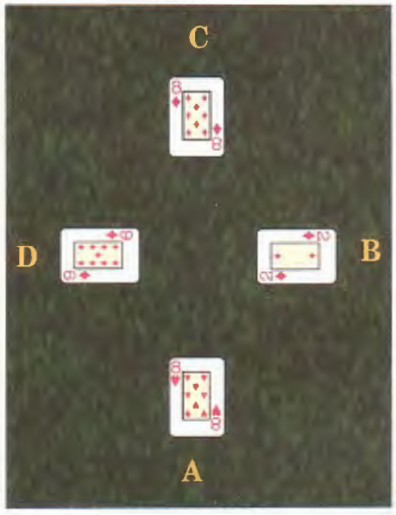
19 En las siguientes cuatro bazas, D sale de sus cuatro cartas negras: nueve de picas, jota, diez y cuatro de tréboles. A tiene que jugar sus dos tréboles pequeños, pero puede descartarse dos corazones y quedarse sólo con el dos. B se descarta de sus tres corazones y de un diamante. Y C se descarta de sus cuatro corazones, por lo que D ha «ganado» nueve y sólo quedan los tres de su mano y el dos en la mano de otro jugador. D se llevará todos los corazones.



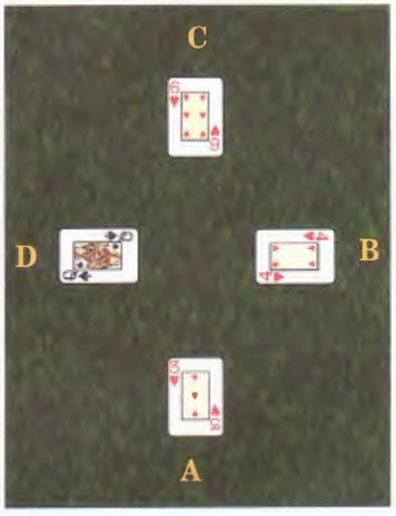
20 Tras el nuevo reparto, A escoge jugar el último lance negativo, el de dos últimas, confiando en poder desprenderse pronto de sus dos cartas de diamantes.



21 B gana la primera baza de diamantes con su as. Juega el as de tréboles en la segunda baza y otra carta de este palo en la tercera. A gana esta baza con su rey y sale con su segunda carta de diamantes, que gana D.

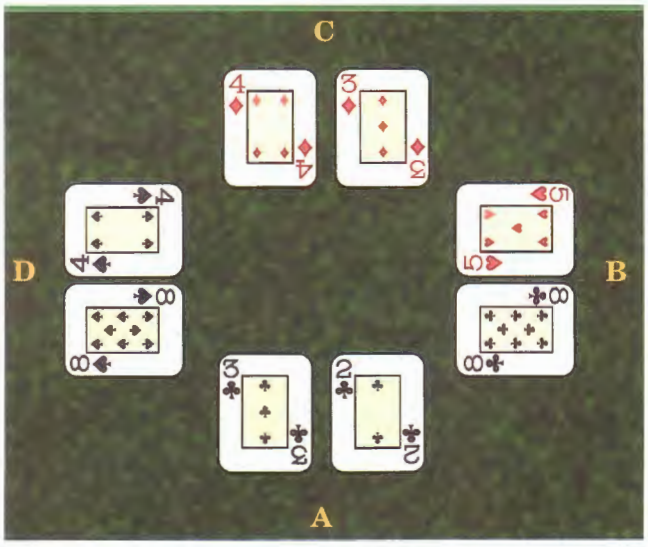


22 D juega su última carta de diamantes y A descarta el ocho de corazones. Sólo quedan los dos diamantes del jugador C.



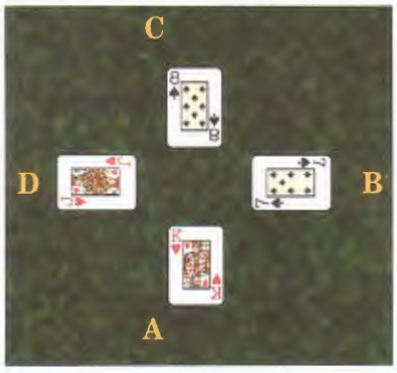
23 A continuación D juega su as de picas (todos asisten) y la dama de corazones, que es ganada por el as de A. Este último jugador sale del tres de corazones.

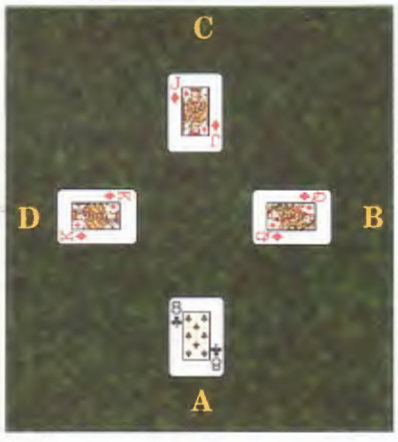
24 C sale del seis de picas; D y A bajean y C descarta el diez de tréboles. Luego sale del diez de corazones, en el que D y A descartan sendas cartas de picas. Finalmente, sale del dos de corazones.

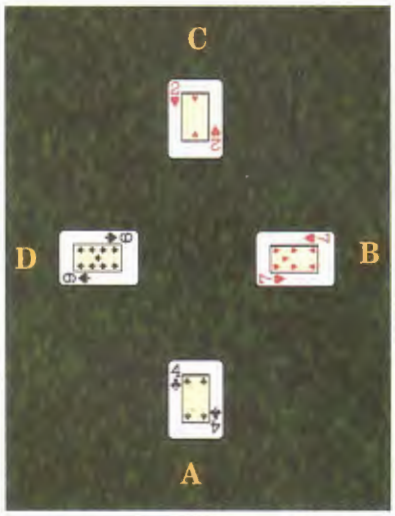


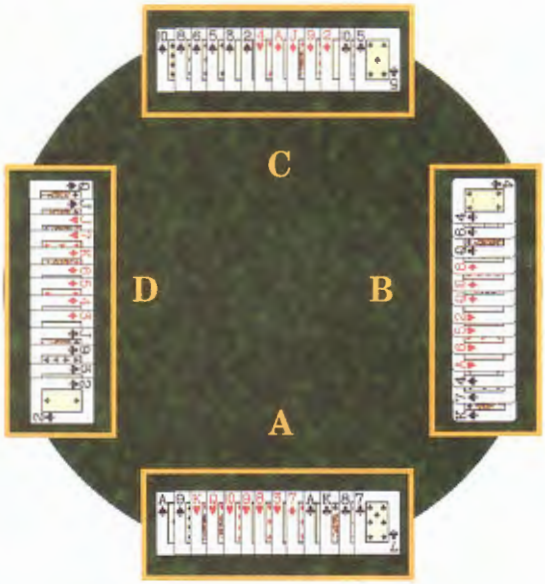
25 Las dos últimas cartas de B, firmes ambas, hacen que este jugador se haga las dos últimas y se anote los 30 puntos negativos correspondientes.

27 A juega dos bazas de tréboles (as y rey) y una de picas (as). Sale de su última carta de picas (el nueve). Después de ganar con el rey de picas, B arrastra con su as y juega la dama de tréboles. Hasta el momento, A y B han ganado tres bazas cada uno. C juega su última carta de picas, el siete, que es fallado por D y refallado por A.



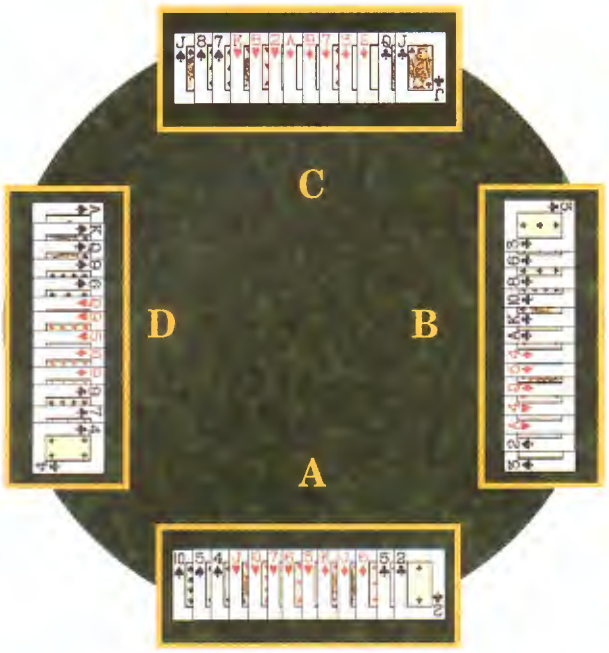






26 Terminados todos los lances negativos, A elige corazones como triunfo para el juego en el que es necesario ganar bazas de valor positivo.

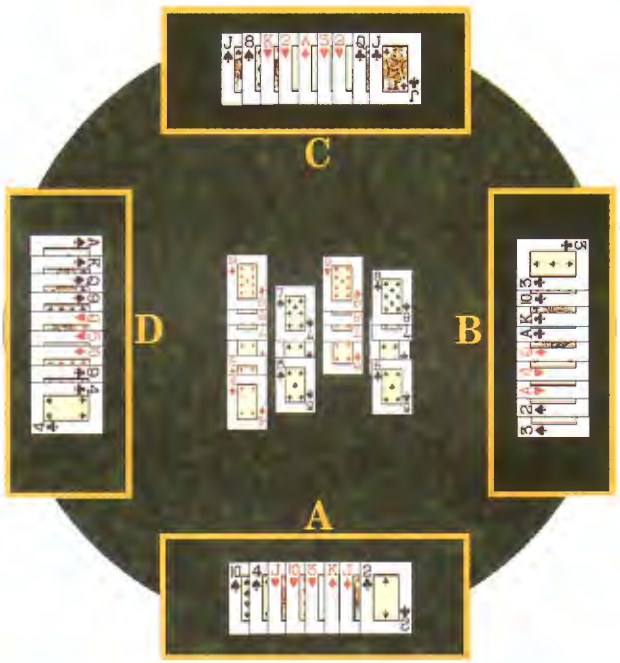
28 A sale de diamantes para el as de C, que vuelve de picas para el fallo de ocho de A. B no puede refallar, porque sus triunfos son muy pequeños. A hace tres arrastres, que eliminan todos los triunfos, y se queda con una sola carta (ocho de tréboles). D se descarta de la jota de tréboles, por lo que A gana la última de sus nueve bazas. B gana tres, C una y D ninguna.



31 Después de varias rondas de juego, en las que B y C han tenido que pasar, se llega a la posición de la figura. Quien debe pasar ahora es D. A puede colocar sus tres cartas restantes y ganar.

32 Finalmente, A es el primer jugador que coloca todas sus cartas. Gana 45 puntos. C colocará la jota de picas y se anotará 20 puntos. B será el tercero y ganará 10 puntos. D, el último, perderá 15 puntos.

29 En su séptimo reparto, A ya no puede elegir, porque sólo queda por jugar el último lance, el dominó o fantán, en el que únicamente puede escoger la carta de salida. Decide optar por el seis de diamantes. (Conviene recordar que en este juego el as también es la carta superior.)



30 Tras cuatro rondas de juego se llega a la posición de la figura, en la que B es el primer jugador que tiene que pasar, por no poder colocar ninguna de sus cartas.

33 Estas son las puntuaciones conseguidas por los cuatro jugadores durante los siete juegos del barbú. Los tantos negativos y los positivos se compensan en el resultado final.

Jugadores	A	B	C	D	Total
Barbú (R♥)	—	–20	—	—	–20
Corazones	—	—	—	–30	–30
Damas	–6	—	–6	–12	–24
Bazas	–4	–2	–2	–18	–26
Dos últimas	—	–30	—	—	–30
Triunfo	+45	+15	+5	—	+ 65
Dominó	+45	+10	+20	–10	+ 65
Total	**+80**	**–27**	**+17**	**–70**	**0**

En el juego del barbú cada tipo de lance requiere una estrategia propia. En cada uno de los lances hay que recordar las cartas jugadas y quién las ha jugado. También hay que conocer en cualquier momento qué cartas de la mano son firmes y cuáles no, a fin de saber con cuáles se cederá la mano y con cuáles descartarán los contrarios.

Las manos ideales para elegir cada uno de los lances (y también para jugarlos, en el caso de que los elija otro dador) son las que se señalan a continuación.

Para el barbú: lo ideal es tener esta carta (el rey de corazones), acompañada de varios corazones más. Hay que salir del palo corto para descartarlo en cuanto sea posible.

Para las dos últimas: conviene tener cartas bajas, en especial doses, para salir al final (es fundamental controlar que no hayan quedado firmes) y cartas altas (ases, reyes) para tomar la mano y salir de las cartas intermedias, que son las realmente peligrosas.

Para los corazones: hay que tener un palo largo de corazones (aunque si es muy largo y va acompañado de cartas altas, es mejor tomarlo como palo de triunfo). Se sale del palo corto y se descartan las cartas peligrosas de otros palos antes que los corazones.

Para las damas: es conveniente que las cartas mayores sean las jotas, o bien, si se tienen cartas superiores, que éstas se encuentren acompañadas de varias cartas bajas que las protejan. Hay que salir de los palos cortos y como máximo de una jota, y descartar las cartas peligrosas (las que pueden hacer tomar la mano o permitir los descartes ajenos) antes que las damas. Recuérdese que, si bien con la jota de un palo no se puede ganar la dama de ese palo, sí pueden ganarse las damas de otros palos descartadas por jugadores que tienen fallo en el palo de salida.

Para las bazas: hay que tener cartas bajas y recordar en cada momento cuál es la carta más baja de cada palo. Si se tiene un palo largo, es necesario saber en cada momento cuáles de sus cartas han quedado firmes. Es mejor ganar una de las primeras bazas para poder eliminar las cartas peligrosas, que quedarse con la mano firme hacia la mitad del juego (la diferencia puede consistir en hacer tres bazas o hacer seis).

Para el triunfo: es indispensable tener un palo largo acompañado de cartas altas en los otros palos. En cualquier caso, resulta mejor elegir como triunfo el palo largo que el palo de cartas más altas.

ALTA-BAJA

El juego de la alta-baja es un juego de bazas en el que cada jugador trata de adivinar la estrategia de los contrarios a fin de ganar el máximo de bazas y acumular el mayor número de puntos posible. Debe tenerse en cuenta que, al inicio del juego, cada jugador tiene las mismas cartas y a lo largo de las trece bazas del juego debe obtener el mejor resultado posible; resultado que sólo conseguirá mediante la observación y el estudio de las cartas jugadas por los contrarios.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir más puntos que los jugadores contrarios, ganando tantas bazas como sea posible.

«El coleccionista», pintura del artista chileno Gonzalo Cienfuegos.

NÚMERO DE JUGADORES

Es indiferente el número de jugadores que participe en una partida de alta-baja, aunque las más interesantes son las disputadas entre 4 o 5 jugadores. Con menos participantes, es fácil adivinar la estrategia de los otros jugadores; con más, es casi inevitable que se produzcan numerosos empates.

Origen: **España**

Baraja: **inglesa**

N° de naipes: **13 (un palo) por jugador**

Jugadores: **de 3 a 6**

Duración de la partida: **30 minutos**

Dificultad: ♣ ♣

Tipo de juego: **bazas (sin palo de triunfo)**

TIPO DE BARAJA

Para jugar a la alta-baja lo usual es utilizar una baraja (o más, si el número de jugadores las precisa) inglesa. También puede utilizarse una baraja española, pero en este caso se reduce el número de bazas al ser los palos más cortos.

Al inicio de la partida cada jugador recibe las trece cartas de un palo, por lo que, si intervienen más de cuatro jugadores, deberá utilizarse más de una baraja y habrá jugadores que jugarán con el mismo palo. Esto no es importante, ya que el palo no tiene ninguna influencia en el juego. Sólo importa el índice de la carta jugada en la baza en curso.

VALOR DE LAS CARTAS

El valor de las cartas está determinado por su índice y corresponde al de su orden.
En cada palo, las cartas se ordenan de mayor a menor del modo siguiente: as, rey, reina, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.
En la serie anterior son *cartas altas* el as y las que se encuentran próximas a su extremo, mientras que las *cartas bajas* son el dos y las cercanas a él. Entre los dos extremos se encuentran las cartas intermedias que, según la jugada, son cartas altas o cartas bajas.

LAS JUGADAS DE LA ALTA-BAJA

El juego de la alta-baja se desarrolla mediante una serie de bazas, es decir, en cada turno de juego, los jugadores echan una de sus cartas. El ganador de cada una de estas bazas se determina por el índice de las cartas, sin que intervenga para nada el palo, por lo que se puede jugar con una baraja especial en la que sólo figure el índice de la carta, que podría ser del 1 al 13.
Hay dos tipos de jugadas, que se van alternando, de las cuales deriva el nombre del juego:
• *Alta*. Cuando se juega a la alta, gana la baza la carta más alta, es decir, la de orden superior. Esta carta es la que está más cerca del as en la serie de cartas de un palo.
• *Baja*. Si se juega a la baja, la carta ganadora es la carta más baja de las echadas por los jugadores, es decir, la más próxima al extremo del dos en la serie de cartas (la de orden inferior).
El juego se inicia jugando a la alta. Las jugadas alta y baja se van alternando, por lo que en trece bazas hay siete jugadas a la alta y seis a la baja. El ganador de cada una de estas bazas, así como el que ha jugado la segunda carta ganadora de la baza, reciben unos puntos que en las dos primeras bazas son 3 y 1, respectivamente, y se van aumentando cada dos bazas hasta llegar a 9 y 7, ya que la dificultad de ganar las bazas no es la misma al inicio del juego con todas las cartas, que al final con sólo una. Con ello se quiere premiar al jugador que no realiza la jugada obvia de

VOCABULARIO ESPECÍFICO

alta Carta perteneciente al extremo del as en la serie ordenada de cartas de un palo. Según la jugada, también puede ser considerada como baja una carta intermedia.

alta, jugar a la Jugar una de las bazas impares de la alta-baja, en las que gana la carta más alta de las jugadas en ella.

baja Carta perteneciente al extremo del dos en la serie ordenada de cartas de un palo. También puede ser considerada como baja una carta intermedia.

baja, jugar a la Jugar una de las bazas pares de la alta-baja, en las que gana la carta más baja de las jugadas en ella.

baza Conjunto de cartas formado por una carta de cada jugador en un mismo turno de juego.

ORDEN DE JUEGO DE LAS BAZAS Y PUNTOS QUE OBTIENEN LOS GANADORES EN ELLAS

baza	*se juega a la*	*puntos para el primero*	*puntos para el segundo*
1	alta	3	1
2	baja	3	1
3	alta	4	2
4	baja	4	2
5	alta	5	3
6	baja	5	3
7	alta	6	4
8	baja	6	4
9	alta	7	5
10	baja	7	5
11	alta	8	6
12	baja	8	6
13	alta	9	7

Como puede observarse, la puntuación es idéntica para una baza a la alta y la siguiente a la baja.

SABÍA QUE...

...TAMBIÉN SE PUEDE PRACTICAR LA CARTOMANCIA CON UNA BARAJA INGLESA

La cartomancia es el arte de interpretar el «mensaje» expresado por las cartas. Como sucede en todas estas prácticas interpretativas, creer es sólo una cuestión de fe. Pero, en cualquier caso, la verdad o falsedad de la cartomancia no reside en el «lector», que es sólo un mero intérprete más o menos acertado, sino en las cartas. El significado básico de éstas es un referente que puede ser conocido por todo el mundo. La habilidad del cartománcico reside en saber ensamblar los diversos significados propuestos. Por otra parte, cualquier baraja sirve para la cartomancia, no es necesario usar exclusivamente una de tarot, por ejemplo.
Para interpretar las cartas conviene saber que cada índice tiene un sentido general:

- *rey*: un hombre
- *reina*: una mujer
- *jota*: un niño o un joven
- *diez*: algo ganado
- *nueve*: algo perdido
- *ocho*: oposición, lucha, obstáculo
- *siete*: éxito, fama, admiración, atención
- *seis*: un cambio, suerte
- *cinco*: novedades inesperadas
- *cuatro*: cuestiones de salud
- *tres*: un largo viaje
- *dos*: un viaje corto
- *as*: asociación o acuerdo

Además, cada palo indica un área de interés:

- *corazones*: amor, relaciones, familia, hogar
- *diamantes*: negocios, ingresos, finanzas
- *tréboles*: vida social, amigos, diversiones, aficiones
- *picas*: vida pública, desconocidos, autoridades, la ley

Por otra parte, también es posible obtener algunas deducciones a partir de la predominancia de cartas rojas o negras. Si hay un predominio de cartas rojas, es señal de buena fortuna, mientras que es una señal contraria cuando la mayoría son cartas negras.
A partir de los significados básicos, el cartománcico o intérprete debe engarzar los distintos posibles significados para encontrar el que corresponda al consultante. Por ejemplo, si aparece un as significa una asociación o un acuerdo. Si es el de corazones, puede indicar una boda, ya que los corazones se refieren al amor y a las relaciones familiares. El as de diamantes puede señalar una relación de negocios o algún tipo de acuerdo financiero. Si es el de picas, la indicación puede referirse a un acuerdo legal de algún tipo alcanzado con un forastero. Por último, si se trata del as de tréboles, indica una nueva relación amistosa.

echar el as en la primera y el dos en la segunda baza.

Si en una baza dos jugadores juegan la misma carta ganadora, estos dos jugadores se reparten equitativamente los puntos del primero y el segundo clasificados de la baza. Si hay empate entre más jugadores por haber jugado más de dos la carta ganadora de la baza (que puede ser la inferior o la superior), la baza es nula y ninguno recibe punto alguno. En el caso de que el empate se produzca por el segundo puesto de la baza, aunque sólo sea entre dos jugadores, ninguno de ellos (aparte del ganador) recibe puntos.

Para anotar los puntos ganados y acumulados por cada jugador a lo largo de la partida pueden usarse fichas o una tabla de doble entrada similar a la utilizada en el juego de la podrida.

DESARROLLO DEL JUEGO

Para iniciar una partida de alta-baja cada jugador toma un palo de la baraja. No importa quién lo reparta, ni hay sorteo del mano.

Cada jugador elige con qué cartas irá jugando y las ordena de acuerdo con ese orden. Debe usar reglas que le permitan ir recordando las cartas jugadas y cuáles son las posibles ganadoras en las siguientes bazas.

En cada una de las bazas los jugadores eligen una de sus cartas y la colocan boca abajo sobre la mesa. Cuando todos los jugadores han elegido su carta, le dan la vuelta y el que ha jugado la carta más alta en las bazas impares o la más baja en las pares es el ganador.

Se anotan los puntos del ganador y del segundo clasificado y los jugadores vuelven a seleccionar una de sus cartas, que colocarán boca abajo sobre la mesa para la siguiente baza.

El juego continúa así hasta haber jugador las trece cartas del palo.

Tras el recuento final de los puntos ganados en las sucesivas bazas, se conocerá el ganador.

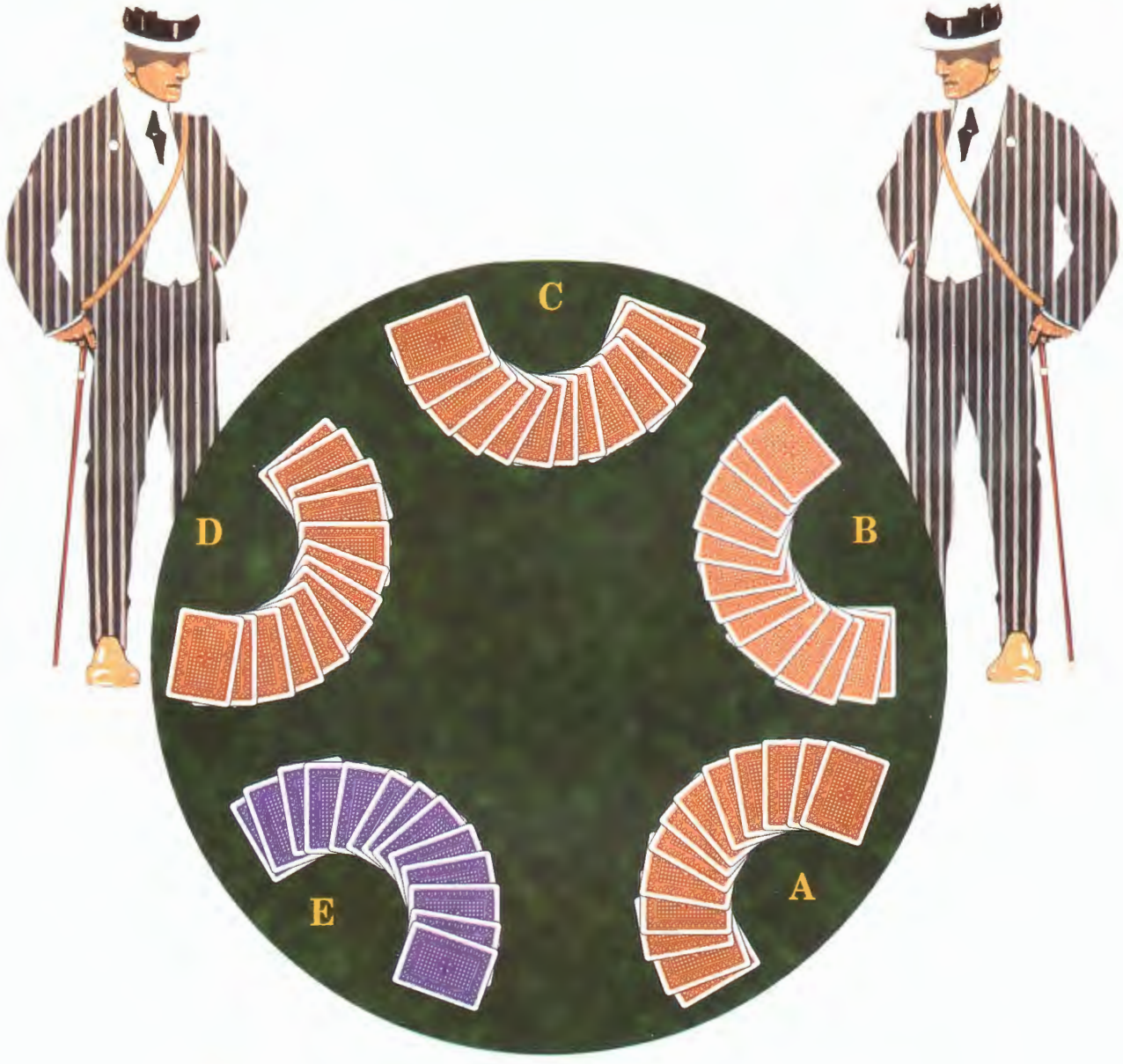
LA ALTA-BAJA A CIEGAS

Pueden jugarse dos modalidades de alta-baja a ciegas. La primera, que más que a ciegas es «a locas», consiste en barajar, sin mirarlas, las trece cartas del palo con las que se va a jugar y colocarlas en un montón frente al jugador. A continuación, los jugadores irán descubriendo las cartas según el azar las haya dispuesto y ganando puntos según su carta sea la más alta o las más baja en la baza correspondiente.

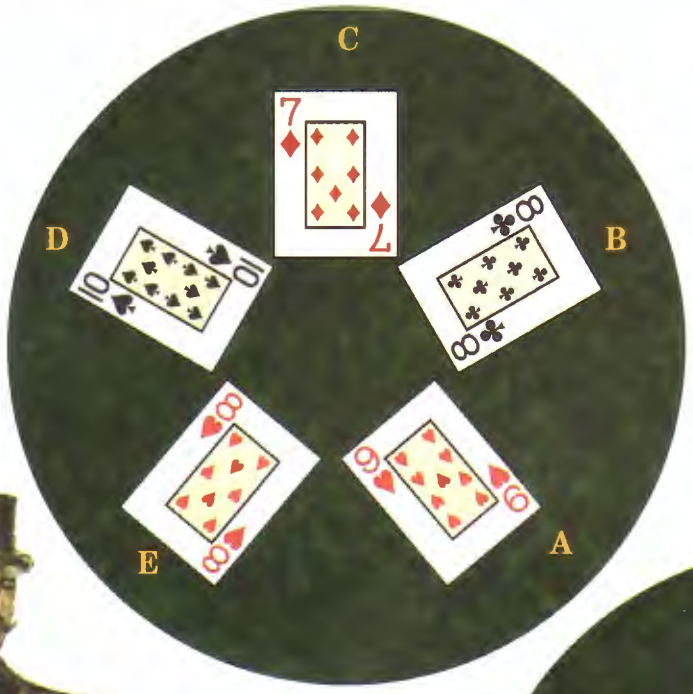
La segunda versión no depende tanto del azar. En ella, los jugadores también van descubriendo las cartas de un montón que tienen frente a sí, pero el orden de las cartas en este montón no se debe a la suerte, sino que es fruto de la reflexión y el establecimiento de una estrategia por parte de los jugadores. Previamente, cada jugador ha ordenado sus trece cartas del modo que ha estimado más conveniente para ir ganando las sucesivas bazas. La principal diferencia de esta versión con el juego original radica en que, una vez ordenadas las cartas, ya no puede variarse el orden en el que se jugarán, lo cual sí puede hacerse en el juego normal.

PARTIDA COMENTADA

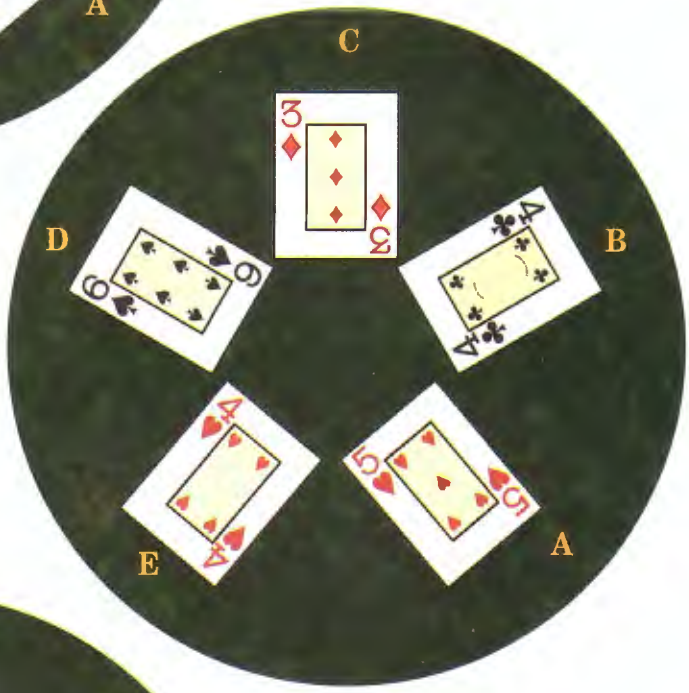
A continuación se desarrolla una partida de alta-baja entre cinco jugadores.
Tras el «reparto» de las cartas, los jugadores preparan una de sus cartas para jugarla; cuando todos ellos la han preparado, la colocan sobre la mesa boca abajo y le dan la vuelta más o menos al mismo tiempo (esto se hace así para evitar que alguien cambie su carta a la vista de las de los otros jugadores). Los dos ganadores se anotan los puntos correspondientes, y todos pasan a preparar la carta siguiente.



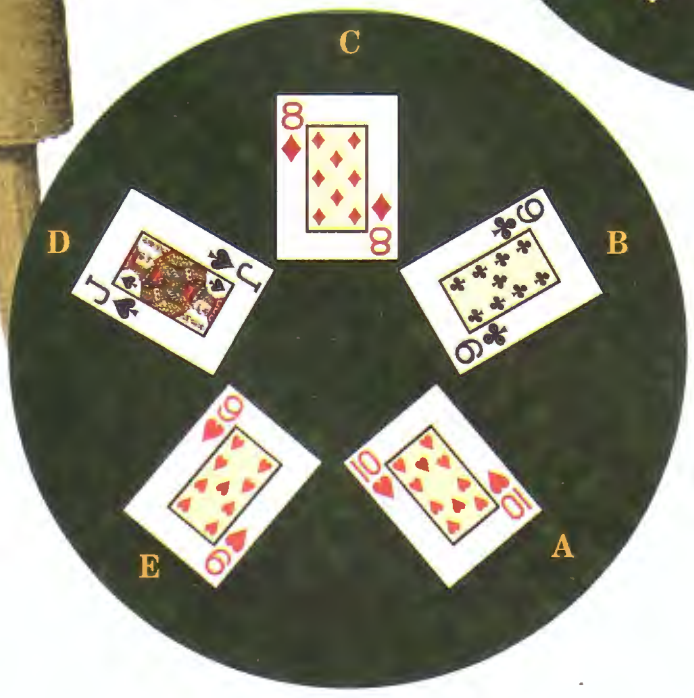
1 El reparto de las cartas en una partida de alta-baja no es una distribución de cartas al estilo usual de los demás juegos, ya que en este juego cada participante empieza con las mismas cartas, es decir, con cartas de los mismos índices, aunque de distintos palos. Lo normal es que cada jugador tome las trece cartas de un palo. También hay que preparar una tabla de doble entrada para anotar las puntuaciones.



2 La primera baza es a la alta. Los jugadores han escogido jugar una carta de la parte alta del palo, pero sin llegar a las figuras, ya que han preferido guardarlas para otras bazas posteriores, más valiosas. D gana la baza y A queda en segundo lugar.

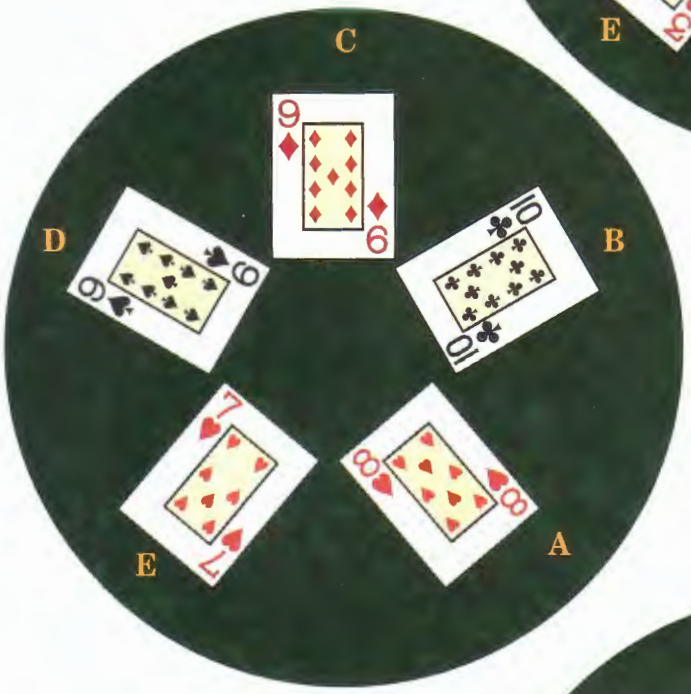


3 En la segunda baza se juega a la baja. Siguiendo una táctica similar a la anterior, los jugadores juegan cartas de la parte baja del palo.



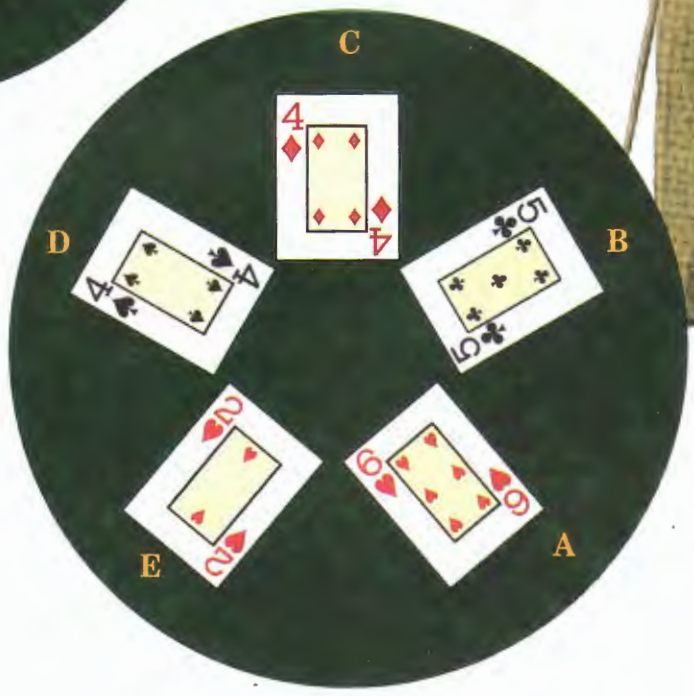
4 La tercera baza vuelve a ser a la alta, por lo que los jugadores jugarán ahora nuevamente cartas de la parte alta del palo, generalmente un poco más valiosas que las de la primera baza.

5 La cuarta baza vuelve a ser a la baja. Con esta jugada y la anterior, C, que ha ganado estas dos bazas a la baja, ha gastado sus dos cartas más bajas. D prefiere dar la baza por perdida y juega una de sus cartas intermedias. Por otra parte, E y B han malgastado sus treses, ya que han empatado en la segunda posición.



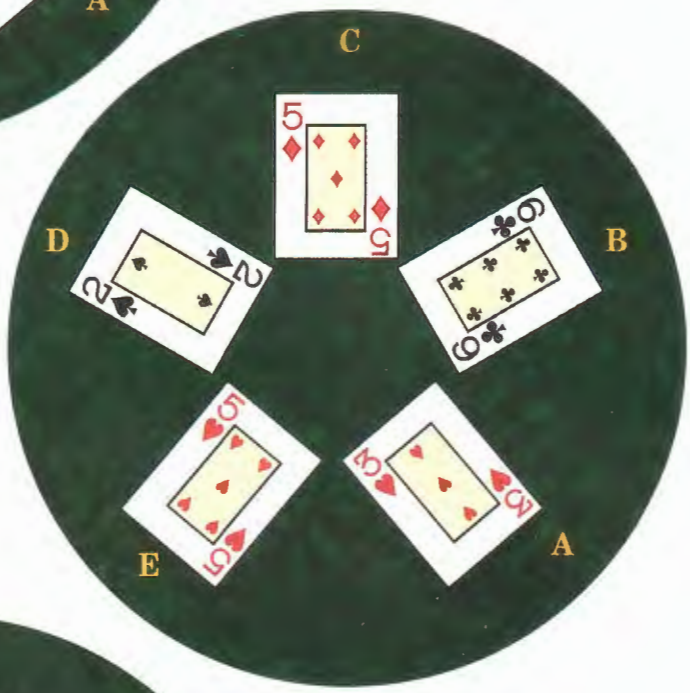
6 En esta baza gana B, ya que ha echado la carta más alta. Como C y D empatan en la segunda posición, no ganan ningún punto.

7 En la tercera baza a la baja, E gana con su dos y nuevamente se produce un empate entre dos jugadores por la segunda posición. Por ello tampoco ganan ningún punto.



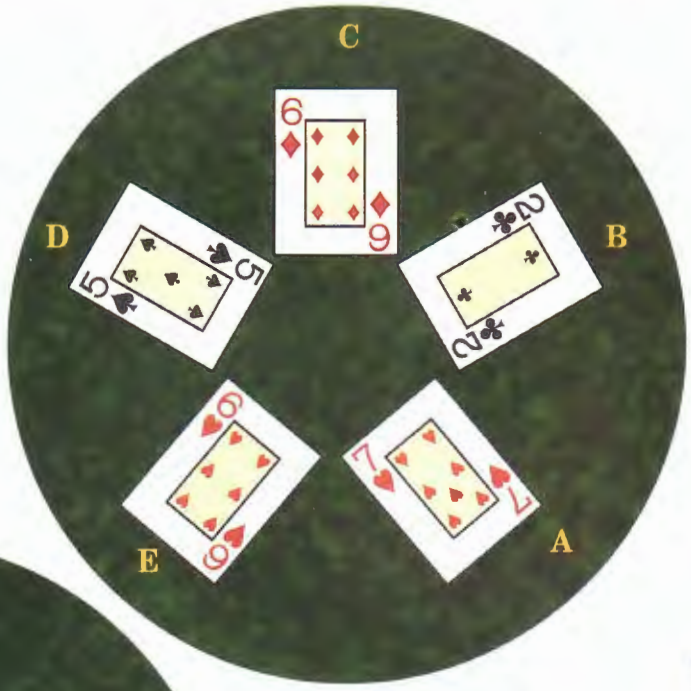
8 Todos los jugadores han decidido usar sus figuras en esta cuarta baza a la alta. D gana la baza con el as de picas y C queda segundo con el rey de diamantes.

9 La siguiente baza a la baja también es ganada por el jugador D, con A como segundo clasificado.



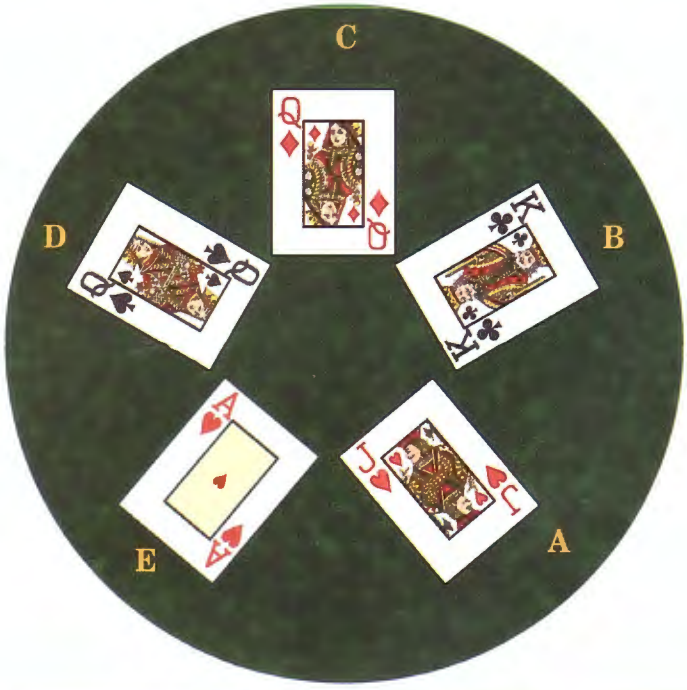
10 Después del derroche de figuras de la baza anterior a la alta, D y E se descartan de las cartas altas más bajas que les quedan, dando por perdida la baza, que es ganada por el as de B, al tiempo que A queda segundo con su rey.

11 La penúltima baza a la baja es ganada por B con su dos (ya sólo queda uno por aparecer), y D logra los puntos del segundo clasificado con el cinco. Los otros jugadores han jugado sus cartas bajas demasiado pronto.



12 Los jugadores A y C empatan con sus ases, por lo que se reparten los puntos del primer y segundo clasificados en esta penúltima baza a la alta.

13 El jugador A gana la última baza a la baja con el dos de corazones. D logra llevarse los puntos como segundo clasificado. Parece que los otros jugadores sólo tienen ya cartas altas.



14 En la última de las trece bazas, el jugador E gana por segunda vez en el juego. Los 9 puntos que obtendrá serán insuficientes para que pueda escapar de la última posición en la clasificación final. El jugador B consigue el segundo puesto en esta última baza.

15 Este es el aspecto de la tabla de anotación una vez completada la partida. Pueden arrastrarse los totales parciales después de cada baza (columna total de cada jugador), o dejarse el cálculo del total de puntos conseguido por un jugador para el final de la partida.

Alta Baja

bazas	jugador A		jugador B		jugador C		jugador D		jugador E	
		tota		total		total		total		total
1	1	1	-	0	-	0	3	3	-	0
2	-	1	-	0	3	3	-	3	-	0
3	1	2	-	0	-	3	4	7	-	0
4	-	2	-	0	4	7	-	7	-	0
5	-	2	5	5	-	7	-	7	-	0
6	-	2	-	5	-	7	-	7	5	5
7	-	2	-	5	4	11	6	13	-	5
8	4	6	-	5	-	11	6	19	-	5
9	5	11	7	12	-	11	-	19	-	5
10	-	11	7	19	-	11	5	24	-	5
11	7	18	-	19	7	18	-	24	-	5
12	8	26	-	19	-	18	6	30	-	5
13	-	26	7	26	-	18	-	30	9	14
Total		26		26		18		30		14

En la alta-baja es importante descubrir la estrategia de los contrarios, a fin de elaborar la propia. Usar las cartas de los extremos puede permitir ganar las primeras bazas, pero impedirá ganar las últimas, que son más valiosas y pueden otorgar el triunfo. Reservar esas cartas para el final puede llevar a un empate múltiple en las últimas bazas que haga inútil la reserva de las cartas. Jugarlas en una de las bazas intermedias puede ser también infructuoso, si otro de los jugadores juega la siguiente superior o inferior (ya que ha descubierto nuestra estrategia y sabe mejor cuál carta jugar).

Es también muy conveniente recordar las cartas jugadas por cada uno de los jugadores, para saber cuáles le quedan y cuál es más probable que juegue en la baza siguiente.

La Bestia

La bestia es un juego de cartas francés que se practica desde el siglo XVIII. Su nombre original francés es la *bête*, pero también es conocido, según la región, con los nombres de *mouche* (mosca), *mistigri*, *pamphile* o *lanturlu*, aunque propiamente estos dos últimos nombres corresponden a cierta variante más próxima al *loo* inglés que al juego francés.
La bestia es un juego de bazas que guarda relación también con el juego del tomate español. En particular, con éste tiene la semejanza de que es penalizado el jugador que no consigue ganar ninguna baza.

Objetivo del juego

Ganar más bazas que los otros jugadores. Para no ser penalizado hay que ganar por lo menos una baza.

Detalle de «Los jugadores de cartas», obra del pintor holandés Pieter Hooghe (1629-1684).

Origen: **Francia**

Baraja: **inglesa**

Nº de naipes: **de 32 a 52**

Jugadores: **de 3 a 6**

Duración de la partida: **a criterio de los jugadores**

Dificultad: ♣ ♣

Tipo de juego: **bazas con palo de triunfo**

NÚMERO DE JUGADORES

El número usual de jugadores que participan en una partida de la bestia varía entre tres y seis, aunque pueden tomar parte en ella hasta ocho jugadores.
El juego se desarrolla siempre individualmente, es decir, cada jugador juega exclusivamente para sí mismo, contra todos los otros jugadores.

TIPO DE BARAJA

En general, para jugar a la bestia se utiliza la baraja francesa. Si son tres los jugadores de la partida, se utiliza la baraja de 32 cartas, o incluso la de 28. Es decir, se retiran las cartas del dos al seis (32 cartas), o al siete (28 cartas), de los cuatro palos. Para cada jugador, a partir de tres, se añade el siguiente grupo de cuatro cartas del mismo índice o los dos grupos siguientes.
Hay que tener en cuenta que, cuanto menor es el número de cartas que se utilizan en el juego, más fácil es que todos tengan carta de triunfo después del reparto inicial.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

Las cartas no tienen ningún valor en puntos en el juego de la bestia. Su valor es relativo, ya que se establece en función del orden de las cartas en el palo y sirve para conocer las cartas ganadoras de la baza en juego.
En cada palo, el orden es el habitual, con el as como carta más alta y el dos como la menor. Es decir, de mayor a menor: as, rey, reina, jota,

diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos, si se utiliza la baraja completa. Con la baraja incompleta, el orden no se altera ya que, como puede observarse, se retiran las inferiores de cada palo.

BAZAS DE JUEGO

La bestia es un juego de bazas con palo de triunfo en el que es obligatorio asistir, matar, fallar y pisar, siempre que se disponga de las cartas precisas para ello.

Cada jugador, en su turno, echa una de sus cartas, que deberá ser del mismo palo que la carta de salida (*asistir*), es decir, la inicial de la baza, y superior a las jugadas anteriormente en la misma baza (*matar*). Si no se tiene carta del palo de salida, es obligatorio jugar una del palo de triunfo (*fallar*), que, en caso de no ser el primer triunfo de la baza, habrá de ser superior a los anteriores (*pisar*). Sólo en caso de no poder asistir ni fallar –o, si en este caso, no se puede pisar– se echará una carta cualquiera (*descarte*).

Hay que tener en cuenta que siempre es obligatorio asistir y, si no se puede matar, se jugará una carta menor del palo de salida. En cambio, si se tiene que fallar pero no se puede pisar, no es obligatorio subfallar: se puede hacer un descarte.

Gana la baza el jugador que ha echado la carta mayor del palo de salida. Si hay triunfo, gana la carta mayor de este palo.

El jugador que gana una baza tiene la salida en la siguiente.

EL PALO DE TRIUNFO

En un juego de bazas, el palo de triunfo es un palo al que se da el valor especial de ganar a todas las cartas de los otros tres palos, sin que importe su valor relativo.

El palo de triunfo en cada juego de la bestia viene determinado por la última carta que se da a sí mismo el dador en el reparto inicial. Esta carta se la da descubierta, para que todos los participantes en el juego puedan ver claramente el palo de la

VOCABULARIO ESPECÍFICO

asistir Jugar una carta del mismo palo que la carta de salida de una baza.

baceta Resto del mazo que queda después del reparto inicial de cartas.

descartar Jugar una carta cualquiera en una baza por no poder asistir, fallar o pisar.

fallar Jugar un triunfo en una baza por no poder asistir.

juego parcial (o, simplemente, *juego*) Cada una de las partes de una partida de cartas comprendida entre dos repartos consecutivos de cartas.

mano Juego parcial. También, jugador que tiene la salida en cada baza; en la primera es el siguiente al dador y en las siguientes bazas es el ganador de la anterior. También, conjunto de cartas que un jugador tiene en su mano para jugar.

matar Asistir con una carta superior a las jugadas anteriormente por otros jugadores en una baza.

muestra Carta que indica el palo de triunfo; es la quinta carta de la dotación inicial del dador, es decir, la última carta del reparto.

paso Voz que da el jugador que tiene malas cartas y que no podrá ganar ninguna baza, por lo que cree que es mejor no participar en la mano ante el peligro de quedar en bestia.

pinta Muestra.

pisar Refallar con un triunfo superior a otro anterior de la misma baza.

quedar en bestia Acción y efecto de no ganar ninguna baza en un juego.

salida Primera carta que se juega en una baza.

salir Echar la primera carta en una baza.

subfallar Jugar un triunfo inferior a otro de la misma baza.

triunfo Palo de valor especial en cada juego, lo que le permite ganar a los otros tres independientemente del valor relativo de las cartas en juego.

ORDEN DE LAS CARTAS

En todos los palos, de mayor a menor:
as
rey
reina
jota
diez
nueve
ocho
siete
seis
cinco
cuatro
tres
dos

Cuando no se juega con la baraja completa, se retiran las cartas inferiores de los palos.

carta y conozcan cuál es el palo de triunfo del juego.

INICIO DEL JUEGO

El primer turno de dar se establece por sorteo. Los siguientes turnos de dar van pasando hacia la derecha, en el mismo orden que el juego, ya que éste se desarrolla en sentido antihorario (de derecha a izquierda).

Antes de cada reparto los jugadores ponen en el plato la cantidad acordada (una o dos fichas, por ejemplo). Esta cantidad debe establecerse teniendo en cuenta que cada jugador ganará una ficha por baza conseguida y, por tanto, debe haber 5 fichas como mínimo en el plato. Por otra parte, la cantidad no debe ser muy alta, ya que el jugador que queda «en bestia» (no hace ninguna baza) debe pagar todo el importe del plato, lo cual puede hacer subir mucho los pagos en ciertas fases del juego.

Después de haber hecho los pagos iniciales, el dador reparte cinco cartas boca abajo a cada jugador, de una en una. Su última carta la deja descubierta junto a él para que todos vean y conozcan el palo de triunfo de la partida.

DESARROLLO DEL JUEGO

Una vez que los jugadores han visto sus cartas, empezando por el jugador de la derecha del dador, cada jugador tiene la posibilidad de decir *paso* o *juego*.

Cuando un jugador pasa quiere decir que no quiere jugar, por considerar que sus cartas no son lo bastante buenas como para ganar alguna baza. Entonces deja las cartas sobre la mesa, junto a la baceta.

Por el contrario, los jugadores que «juegan» se quedan con las cartas.

Si todos los jugadores pasan, la mano se anula y el turno de dar pasa al jugador situado a la derecha del anterior dador. Todos los jugadores deberán colocar la cantidad establecida en el plato antes del reparto de la siguiente mano.

Si todos los jugadores han pasado menos uno, éste gana todo el plato; toma las fichas que hay en él y todos los jugadores se preparan para jugar la siguiente mano. Puede verse la ventaja del dador, quien, por una parte, es seguro que tiene una carta de triunfo (la última de su reparto) y, por otra, puede jugar siempre, es decir, no pasar después de que todos hayan pasado, por lo que se lleva el plato sin necesidad de jugar.

Los jugadores que no han pasado –si hay más de un jugador–, pueden sustituir hasta cuatro de sus cartas por otras tantas de la baceta para mejorar su mano. Si un jugador quiere cambiar alguna de sus cartas, pero ya no quedan cartas en

SABÍA QUE...

PAUL CÉZANNE DEDICÓ PARTE DE SU OBRA A LOS JUGADORES DE CARTAS

El pintor francés Paul Cézanne (1839-1906) pasó los últimos años de su vida en su ciudad natal, Aix-en-Provence. Entre los muchos cuadros que allí pintó figura una serie de retratos de campesinos jugando a las cartas. Como señala la autora Sandra Orienti en su estudio de las obras del pintor, «cada figura está conseguida tras atentos estudios de retrato; pero en las composiciones definitivas los personajes asumen un solemne significado universal, por la resuelta firmeza de la forma, por la sintética evidencia del gesto, por la acusada intensidad del color, que confirma la estricta unidad de cada pintura». Ya que, en palabras del propio pintor, «pintar no es copiar servilmente el objeto pintado; es capturar la armonía entre las diversas relaciones».

La serie se compone de cinco pinturas en las que aparecen diversos jugadores de cartas alrededor de una mesa: tres versiones del tema «Dos jugadores de cartas», en las que ambas figuras aparecen solas y concentradas en el juego; «Cinco jugadores de cartas» y «Cuatro jugadores de cartas». En estas dos últimas pinturas sólo hay tres jugadores en la mesa. Las otras figuras pertenecen a espectadores del juego. Estas cinco obras se complementan con otras seis, dedicadas al estudio individual de las figuras que forman parte de los cuadros de conjunto: «Campesino de pie con los brazos cruzados», «Fumador de pipa con los brazos cruzados», «Jugador de cartas», dos pinturas de «Fumador de pipa» y «Campesino».

Desde el punto de vista naipológico, cabe señalar que resulta evidente que el interés de Cézanne radica en los tipos humanos, en los campesinos, y no en las cartas ni en el juego. Las cartas aparecen como un mero accesorio, e incluso en algunas ocasiones sólo son un mero apunte.

la baceta, puede utilizar los descartes de los otros jugadores. Esta acción sólo tiene interés si lo que se busca con el descarte de una o más cartas es quedarse fallo de un palo, es decir, sin cartas de ese palo, para poder jugar triunfo cuando se salga de él, ya que sería muy raro que mejorara la mano con las cartas descartadas por otros jugadores.

El mano, que es el primero en salir, es el jugador que aún sigue en juego más cercano a la derecha del dador.

Después de que el mano haya jugado una de sus cartas, los siguientes jugadores que no han pasado han de echar una de las suyas, con la obligación de asistir, matar, fallar y pisar.

El jugador que gana una baza toma las cartas, las coloca delante suyo y se convierte en el mano para la siguiente, es decir, tiene la salida de la siguiente baza.

Una vez jugadas las bazas, si algún jugador no ha conseguido ganar ninguna se dice que «ha quedado en bestia» y debe pagar al plato una cantidad igual a la que contiene. Si son más de uno los jugadores que han quedado en bestia, pueden establecerse dos tipos de pagos. O bien cada uno de los que han quedado en bestia ponen una cantidad igual a la que hay en el plato al final de las bazas, es decir, todos ponen lo mismo, o bien cada jugador debe poner una cantidad igual a la que hay en el plato cuando, por turno, le toca pagar. Es decir, las cantidades se van duplicando con cada jugador que paga la bestia.

Los jugadores que han ganado alguna baza toman del plato una ficha por cada baza ganada. También puede convenirse que cada jugador tome una quinta parte entera de las fichas del plato por cada baza (la parte no divisible por cinco se deja en el plato para juegos posteriores). Sin embargo, si un jugador gana todas las bazas, se lleva todo el contenido del plato, después de que el resto de jugadores hayan pagado por quedarse en bestia.

Terminados los pagos y los cobros, el jugador situado a la derecha del anterior dador se convierte en el dador para el siguiente juego. Todos los jugadores pagan de nuevo al plato y se inicia el siguiente reparto.

LA MOSCA Y EL PÁNFILO

La mosca. El jugador que tiene todas las cartas del mismo palo «gana la mosca» sin jugar las bazas. Si más de uno tienen las cartas del mismo palo, gana el que las tiene del palo de triunfo o el que las tiene mayores, en el caso de que ninguno tenga cartas del palo de triunfo.

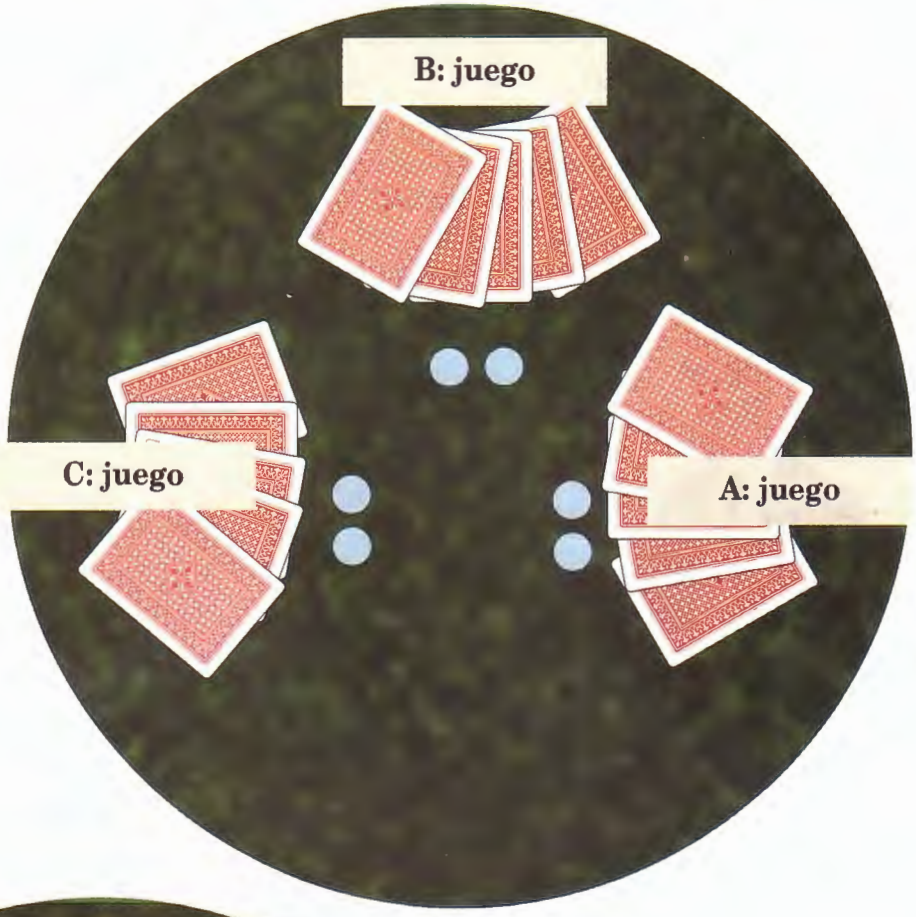
El pánfilo. Es igual que la mosca, pero con una carta de valor especial, la jota de tréboles (el «pánfilo»), que es el triunfo de mayor valor aunque el triunfo no sea tréboles. El que lo tiene recibe un tanto de cada uno de los otros jugadores. El pánfilo no gana a la mosca, ni permite formar una mosca si las otras cuatro cartas no son de tréboles, aunque fueran del palo de triunfo.

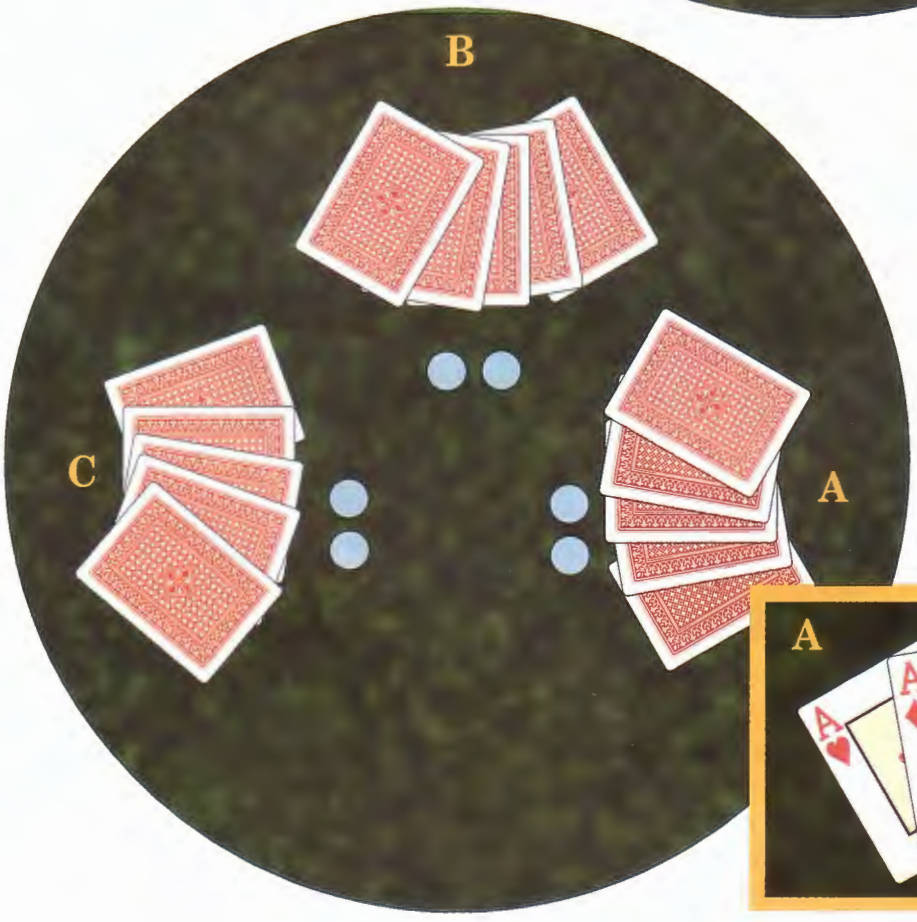
PARTIDA COMENTADA

En la partida de la bestia que se desarrolla a continuación entre tres jugadores, que utilizan la baraja de 32 cartas (es decir, sólo desde el siete hasta el as en cada palo), cada uno de ellos debe poner dos fichas al inicio de la partida, para que de este modo haya seis y por cada baza ganada se pueda cobrar por lo menos una (la sexta ficha quedará para más adelante, o bien se la llevará el jugador que gane todas las bazas).

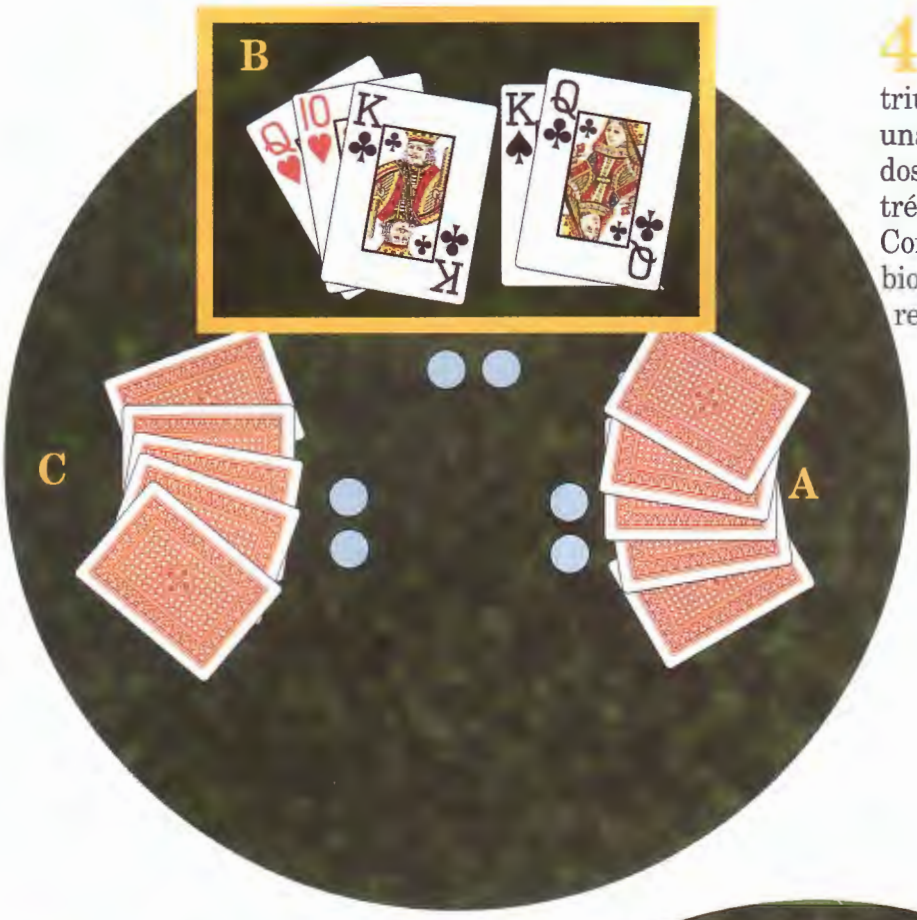
1 El jugador C, primer dador por sorteo, ha repartido cinco cartas a cada jugador, de una en una, en sentido antihorario. La última de sus cartas, que sirve para marcar el triunfo, se la ha dado descubierta para que todos los jugadores puedan ver el palo de triunfo. Antes del reparto de las cartas, cada jugador pone dos fichas en el centro de la mesa.

2 Después de que los tres jugadores han estudiado sus cartas, y a la vista del palo de triunfo, deciden jugar, es decir, cada uno de ellos cree que ganará por lo menos una baza y no quedará en bestia. Sólo hay una justificación para que los jugadores estén tan seguros: los tres tienen triunfos entre sus cartas.

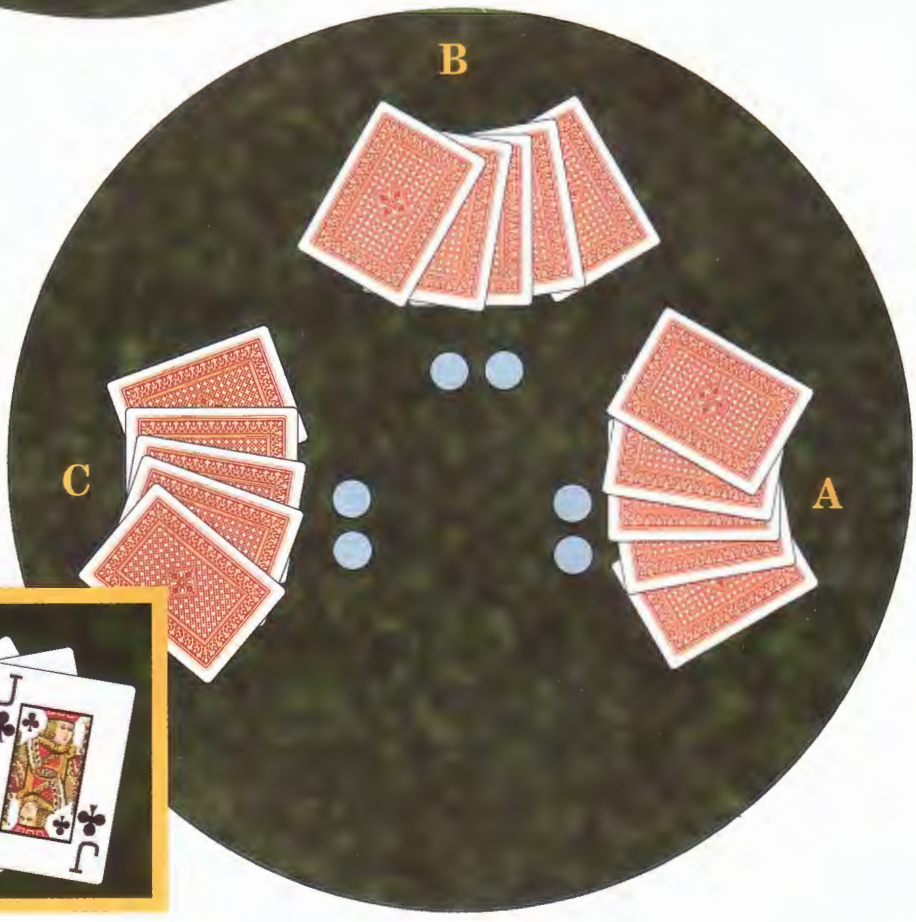




3 El jugador A tiene el as de triunfo (as de corazones), por lo que tiene asegurada al menos una de las bazas. También ha guardado el as de diamantes y ha cambiado tres de sus cartas. Ha recibido a cambio otro as (el de picas) y dos cartas de diamantes.

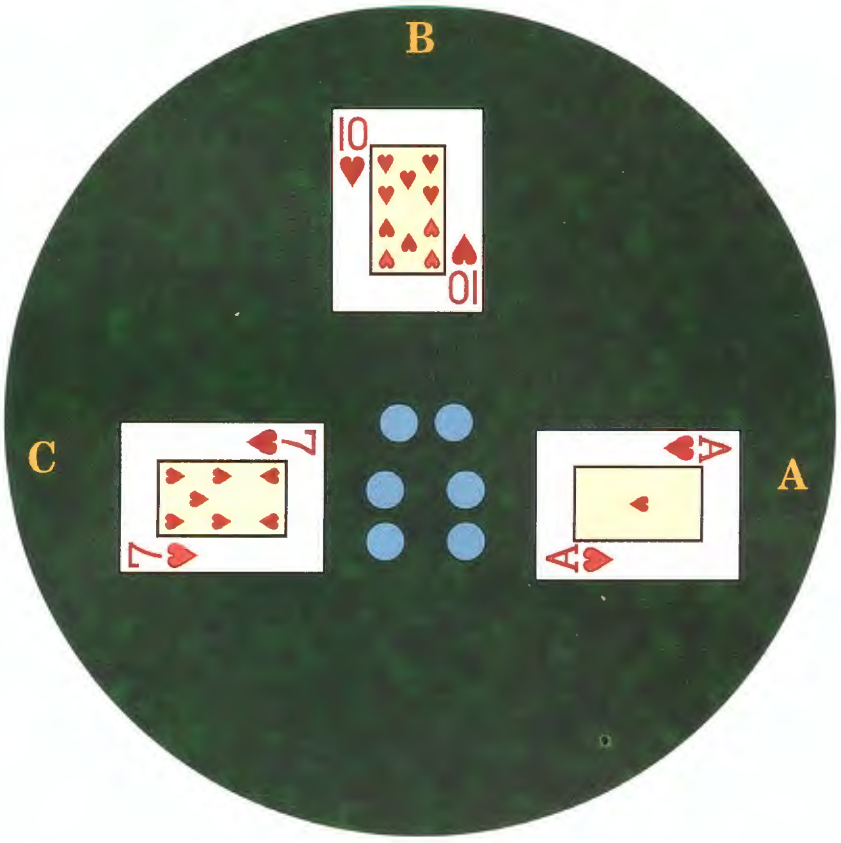


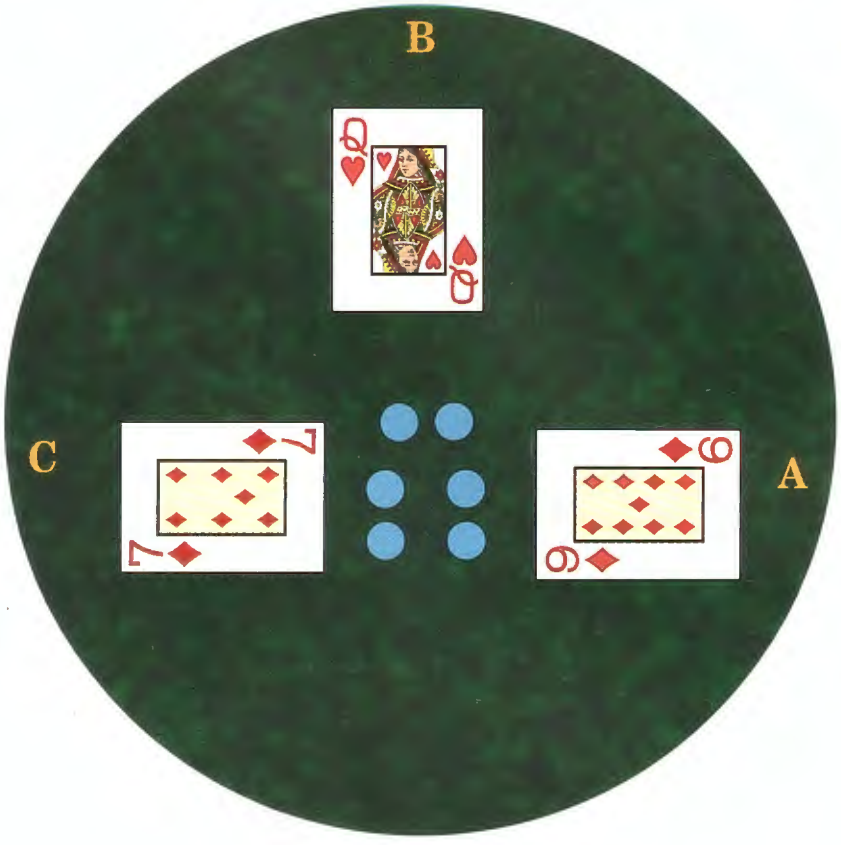
4 El jugador B considera que con sus dos cartas de triunfo ganará por lo menos una baza. Además de estas dos cartas, guarda el rey de tréboles y cambia dos cartas. Como consecuencia del cambio recibe el rey de picas y la reina de tréboles.



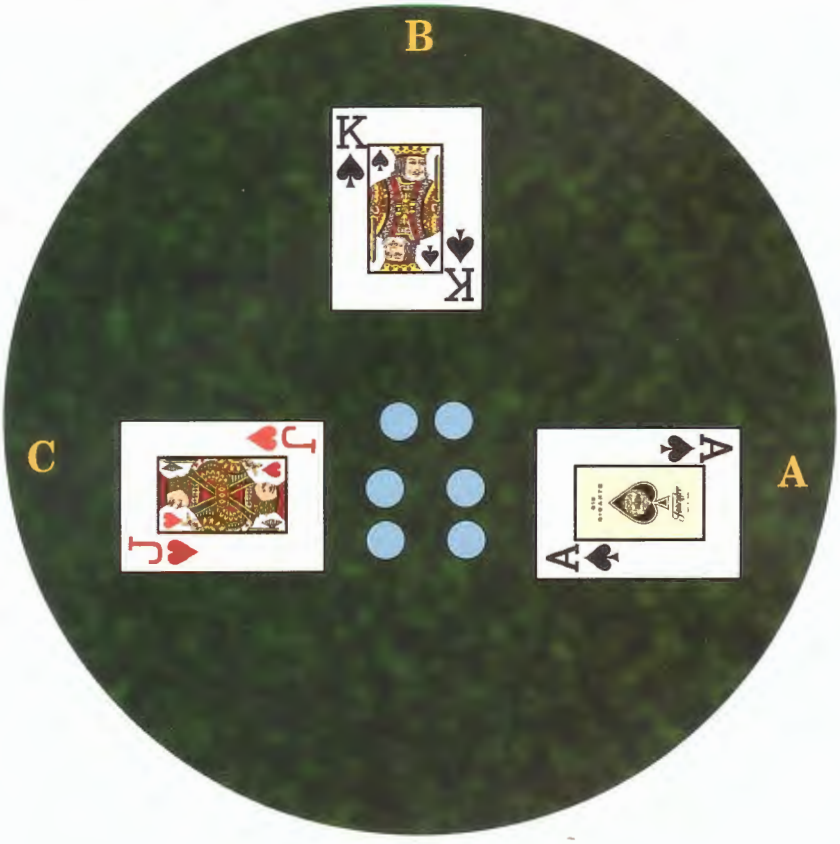
5 El jugador C también tiene dos triunfos y cambia las otras tres cartas, ya que considera que con los triunfos ganará por lo menos una baza. Recuérdese que el primer objetivo es ganar alguna baza para no quedarse en bestia y que se cobra por cada baza ganada, no por ser el que más bazas ha ganado.

6 El jugador A, que es el mano, es decir, el primero en salir, juega su as de triunfo para tratar de eliminar los corazones y tal vez ganar con sus diamantes, ya que sus dos ases deben permitirle recuperar la mano.



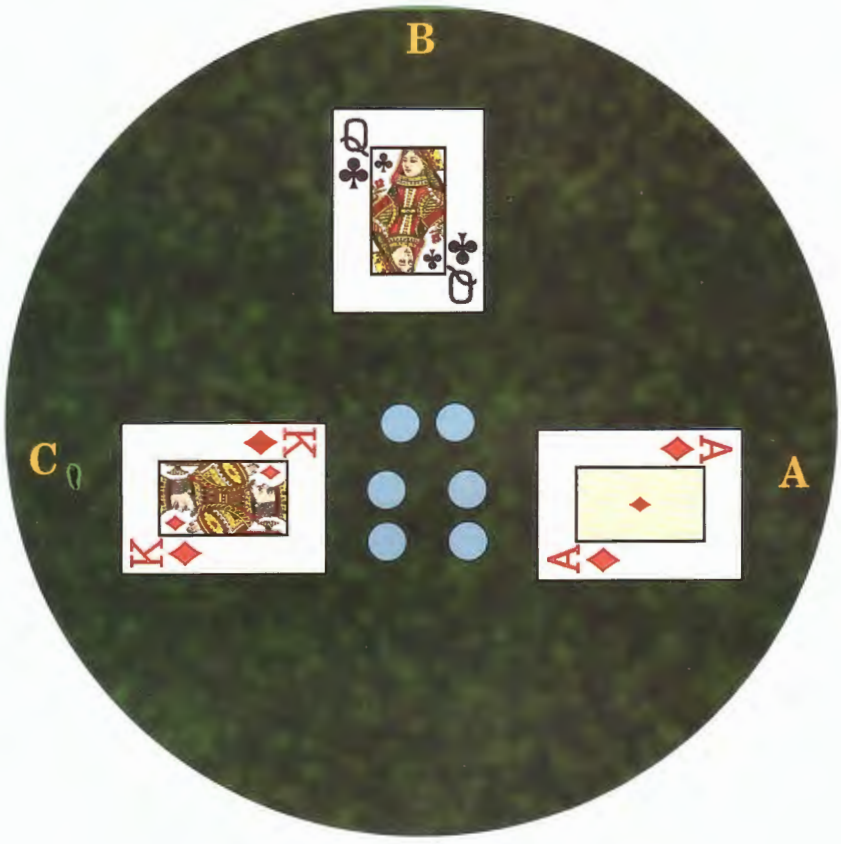


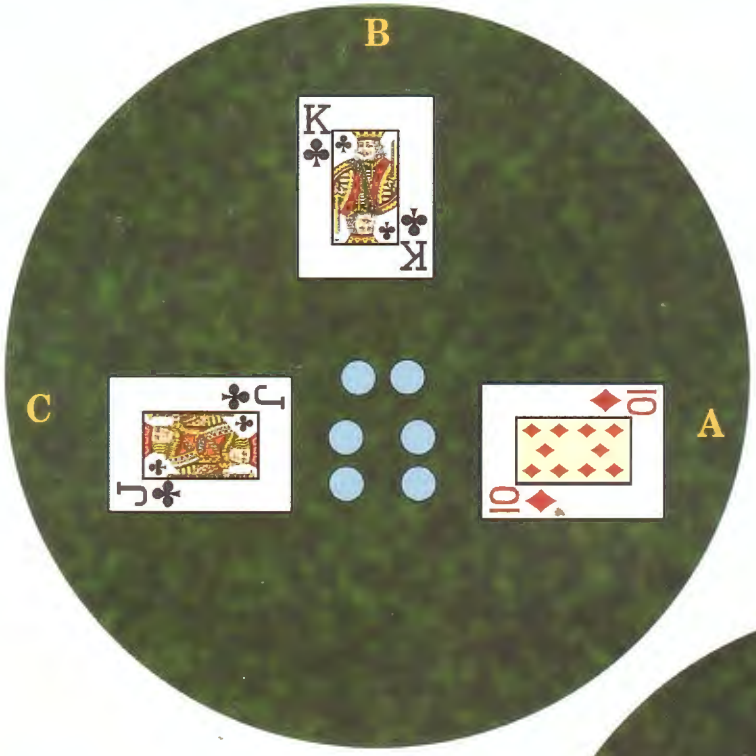
7 El jugador A sale en su segunda baza de una carta de diamantes, que es fallada por el jugador B (es obligatorio hacerlo si se tienen triunfos y no se puede asistir). B gana la baza, ya que C tiene una carta de diamantes menos valiosa.



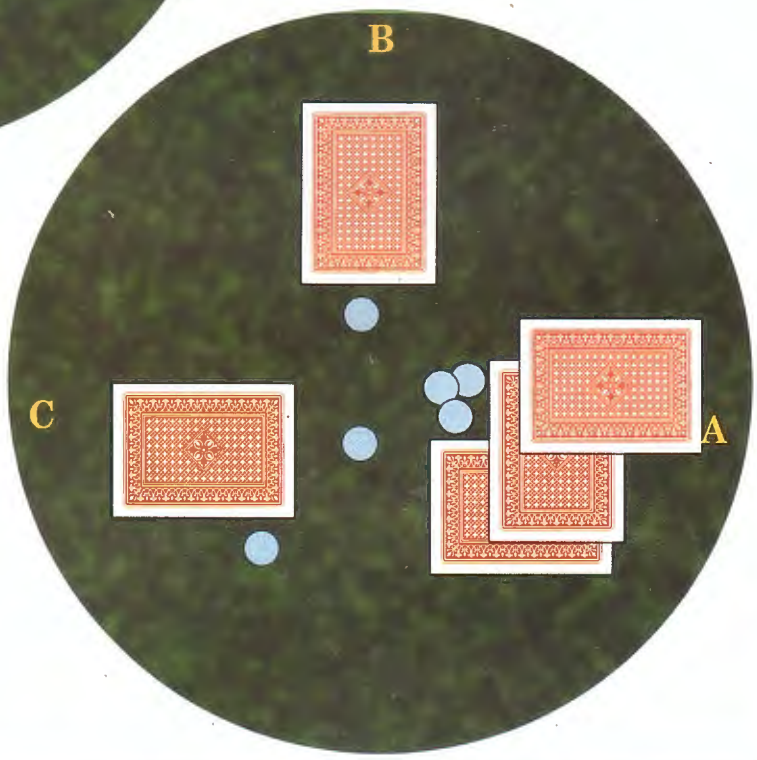
8 Después de ganar la baza anterior, el jugador B sale de su rey de picas, que es fallado por el jugador C con un triunfo. Después de esta baza, cada uno de los tres jugadores de la partida ha ganado una baza de triunfo.

9 El jugador C sale de su rey de diamantes, que es ganado por el as del jugador A, mientras que el jugador B tiene que descartarse de una de sus figuras de tréboles (de este modo el jugador C observa que tampoco hubiera ganado la baza de haber salido con su jota de tréboles).





10 El jugador A sale de su última carta, el diez de diamantes, que gana la baza, ya que las cartas de los otros dos jugadores son de tréboles y, por tanto, no pueden ganar (deberían ser cartas de diamantes), ni fallar (dado que no son cartas de corazones, es decir, triunfos).



11 El jugador A toma tres fichas del centro de la mesa, ya que ha ganado tres bazas, mientras que los jugadores B y C, que sólo han ganado una baza cada uno, toman la ficha que a cada uno le corresponde. Queda una ficha sobre la mesa para juegos posteriores.

En el juego de la bestia una de las primeras cuestiones que deben calibrarse es la de si se debe pasar o si conviene jugar con las cartas recibidas. Pasar puede favorecer la posibilidad de que otro jugador gane todas las fichas del plato. Pero, si se juega, puede que el jugador quede en bestia y tenga que pagar el importe del plato. Por ello, el primer objetivo será conseguir una baza. Sólo será posible contar con una baza segura si se dispone del as de triunfo o, por lo menos, de dos cartas de triunfo. Las cartas altas de los otros palos no son bazas seguras hasta haber eliminado los triunfos, ya que hay múltiples posibilidades de encontrar a otros jugadores con fallo del palo. Además, después de fallar un palo, el jugador saldrá de carta de un tercer palo, por lo que no sirve de nada tener cartas muy altas de un palo si se es el único con cartas de ese palo y no se puede tener la salida para usarlas. Recuérdese que la baza es ganada por el triunfo más alto y que, en ausencia de éstos, por la carta más alta de las del palo de salida.